Campioni d'Europa? Il Gioco della Elite Scende in Campo

Sid Meier: L'Arte di Creare Giochi

NUMERO 4
OTTOBRE 1992

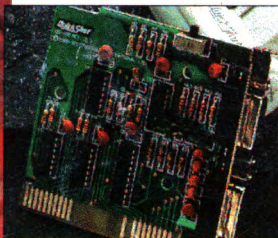
3 1/2 DISCO
Lire 6500

Un periodico EMAP Images

Musica su PC: La Guida per i Principianti

Niente disco? Chiedete all'edicolante che fine ha fatto

Ritorno su Phobos

Il Sistema CD-I della Philips

PC e Joystick

3D Construction Kit II

Indiana Jones torna su PC

La guida COMPLETA al divertimento su PC

E' tor

THE MISTRESS

E' tor

THE MASTER O

ELVIRA® II
THE JAWS OF CERBERUS™

Se il tuo primo incontro con l'orrore di successo Elvira: La Signora della Tenebre™ ti ha fatto credere che non ve ne sono migliori di Elvira – ti sei sbagliato! Ce ne sono e sono tutti in questo seguito superbo e dirompente: Elvira II: The Jaws of Cerberus™. Cinque volte più grande, adesso inizi una tortuosa e fantastica ricerca per trovare e salvare la Regina stessa dagli artigli di Cerbero, infernalmente deciso a provare che tre teste sono meglio di una.

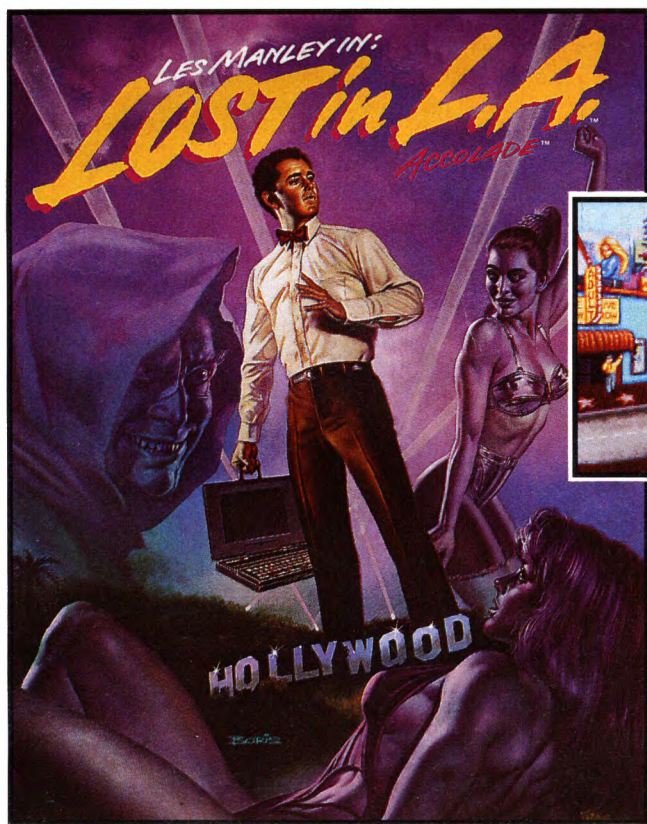
Disponible per: IBM PC e Compatibili – Da gennaio, per Amiga – Da febbraio, per Atari ST – Da marzo.

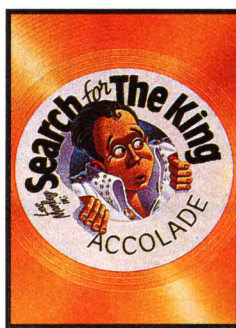
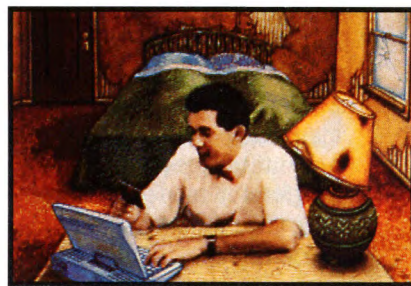
Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasant

nata

OF DARKNESS

nato

F MEDIOCRITY

LES MANLEY IN:

LOST IN L.A.™

L'uomo che ha scoperto il massimo del divertimento nella classica avventura grafica – Search For The King™ ritorna alla grande con Les Manley in: Lost in L.A.
Le celebrità hollywoodiane stanno scomparendo rapidamente, ma nessuno sa come. O perché.
Gasato dalle immagini digitalizzate di veri attori e modelle, andrai a nozze con questo grandioso mistero da indagare.

Search For The King e Les Manley in Lost in L.A. sono marchi della Accolade, Inc.

Disponibile per: IBM PC e Compatibili – Da gennaio.

Il meglio del software da tempo libero

Vandsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880

IN QUESTO NUMERO

PC Review e' giunta felicemente al quarto numero. Siamo molto contenti del seguito che la rivista sta ottenendo presso gli utenti italiani di PC. Il numero di lettere che giungono mensilmente in redazione e' triplicato rispetto al primo numero ed i collaboratori dell'edizione italiana si stanno facendo in quattro per selezionare le domande di interesse piu' comune e rispondere sulle pagine della rivista. Lo spazio che abbiamo a disposizione e' limitato, quindi e' necessario compiere una scelta per quanto riguarda le lettere da pubblicare. Cio' di cui pero' vi assicuriamo e' che tutta la corrispondenza che inviate a PC Review viene letta. I commenti, le critiche e gli incoraggiamenti dei lettori italiani si uniscono a quelli dei lettori delle altre edizioni europee, e tutti contribuiscono a rendere la rivista piu' bella e piu' vicina ai gusti di coloro che la leggono.
A questo proposito, possiamo anticiparvi che a partire dal prossimo numero (in edicola a novembre) ci saranno delle grosse novita'. Il progetto e' ancora top-secret, ma a giudicare dalle anteprime che abbiamo ricevuto dalla redazione inglese sembra che i nostri colleghi d'oltremanica si siano impegnati a fondo per premiare la fedelta' dei lettori di tutta Europa.
Nel frattempo, gustatevi le delizie di questo numero! Una guida al vostro PC ricca di consigli in pillole per tutti quei piccoli e grandi problemi in cui potete imbattervi senza nessuno a cui chiedere consiglio. La prima parte di una serie di due articoli che rivela come trasformare il PC in una macchina musicale di prima qualita'. Un'intervista esclusiva a Sid Meier dove il grande designer si confessa e traccia un bilancio del proprio lavoro. Tra le rubriche regolari troverete le anteprime sui giochi piu' caldi attesi per l'autunno e le severe recensioni dei nuovi giochi usciti. Il fatto notevole di questo mese e' rappresentato dai numerosi titoli che hanno sfondato la "barriera dell'8", il voto che denota un programma eccellente. E' la prova migliore del fatto che ormai il PC e' una macchina gioco a tutto tondo, in grado di offrire prodotti sempre piu' sofisticati ed adatti alle esigenze dei giocatori moderni senza per questo perdere punti nel campo delle applicazioni piu' "serie".
E per finire (senza sovrapprezzo) la guida ai giochi che hanno fatto la storia del PC. Se avete appena acquistato un PC o se siete intenzionati ad arricchire la vostra biblioteca di software, qui troverete i titoli che non possono mancare sullo scaffale di ogni appassionato. Buona lettura ed arrivederci a novembre.

Riccardo Albini

SPECIALE

PC Review Numero 4, Ottobre 1992
EMAP Images, Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU. Telefono: 0044-71-972 6700 Fax: 0044-71-972 6710
Direttore Christina Erskine
Responsabile di produzione delle edizioni europee Paul Boughton
Art Director Gareth Jones
Caporedattore Laurence Scotford
Direttore della produzione Paula Shields
Redattore Paul Presley
Collaboratori in Gran Bretagna Ciaran Brennan, Tim Carrigan, Huw Collingbourne, Peter Gloster, Gordon Hougton, Sue James, Wayne Legg, Robin Matthews, Paul Rigby
Documentazione Rob Carter
Foto di copertina Ed Park
EDIZIONE ITALIANA
Redazione italiana Studio VIT
Coordinatore edizione italiana Vincenzo Beretta
Collaboratori edizione italiana Yuri Abietti, Marco Andreoli, Giampaolo Moraschi, Paolo Piccini, Alberto Rossetti, Benedetta Torrani
Consulenza edizione italiana Alessandro Cattelan

STORIA DI COPERTINA

REGOLARI

PUBBLICITA'
Responsabile pubblicita' Nigel Taylor
Assistente Melanie Costin
Produzione Pubblicita' Tina Gynn
AMMINISTRAZIONE
Direttore commerciale Marc Swallow
Assistenti commerciali Sarah Ewing, Sarah Hillard
Direttore generale Terry Pratt
EDIZIONI EUROPEE
Responsabile edizioni europee Clive Pembridge
Francia Jean-Michel Blottière **Germania** Heinrich Lenhardt **Inghilterra** Christina Erskine **Italia** Riccardo Albini **Spagna** Oscar Esteban

I'M COMIN' TO GET YA!!
NUTS
ocean
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS
TELEPHONE: 061 832 6633 · FAX: 061 834 0650

Notizie

IN QUESTO NUMERO

L'IBM SFIDA SE STESSA

L'Ambra, e' il recente costruttore di computer IBM compatibili che offre PC a basso costo.
I PC Ambra sono i primi computer IBM compatibili ad essere forniti dalla stessa IBM! Sebbene come tutta la maggior parte dei PC, i computer dell'Ambra siano assemblati in paesi dell'Estremo Oriente, saranno distribuiti da una nuova società, la Individual Computer Products International (ICPI) - una sussidiaria dell'IBM.

L'amministratore generale della ICPI, Alan Willsher dichiara: "I nostri prezzi sono molto competitivi e convinceremo l'acquirente offrendo un prodotto più forte e più credibile".

La gamma della ICPI è composta da due modelli da tavolo e due portatili con la promessa di estendere la serie con dei 486 durante l'anno.

I modelli da tavolo denominati Sprinta e Hurdla sono basati su un 386sx a 25MHz e sono dotati di 4Mb di RAM. Il modello Sprinta può

ospitare un hard disk di 80Mb mentre l'Hurdla arriva a contenerne uno da 160Mb. La differenza più appariscente tra i due è rappresentata dai 16K di memoria cache dell'Hurdla.

Indipendentemente dalla configurazione ogni modello da tavolo è completo di monitor, tastiera, mouse e relativo tappetino, il programma di set-up e (udite, udite) un anno di garanzia sul posto. Per quanto riguarda i portatili abbiamo il Treka e il Treka Max: entrambi sono basati sul 386sx - il Treka viene fornito con 2Mb di RAM e un hard disk da 40Mb e il Max con un hard disk da 80Mb e 64K di memoria cache.

Tutti i sistemi sono forniti di Dos v5.0 e Microsoft Windows. I prezzi variano da rivenditore a rivenditore ma coloro che si rivolgono direttamente all'Ambra possono aspettarsi di pagare tra le 885 (per il modello Sprinta con monitor VGA e un hard disk da 80Mb) e le 1215 sterline (per un Hurdla con hard disk da 160Mb e scheda Super VGA). I portatili costano rispettivamente 1249 e 1449 sterline.

GIOCHI PER WINDOWS DALLA MICROSOFT

Nella sua crociata per portare Windows alle masse, il gigante Microsoft è sul punto di rompere una consolidata tradizione di produttore di software "serio" e applicativo per pubblicare una serie di giochi per il fortunato pacchetto.

La società ha recentemente espanso il reparto giochi da due a sei persone e sembra che abbia deciso di tentare una più ampia penetrazione sul mercato cercando di conquistare una bella fetta di giocatori nei prossimi mesi.

Il primo a vedere la luce dovrebbe essere Microsoft Golf, una versione aggiornata di Links della Access .

Bill Gates, il boss della Microsoft (e, sembra, l'uomo più ricco d'America), si dice convinto che i giochi possano agire come dei veri e propri "cavalli di Troia" per portare Windows nelle case.

"Siamo già sul punto di portare l'ambiente su ogni scrivania ma vorremmo un computer in ogni casa - e quale maniera migliore di incoraggiare la gente ad usarlo se non fornire loro degli ottimi prodotti per il divertimento?"

LA SENSIBLE VA IN GOAL

Sebbene i recenti Europei non abbiano prodotto la marea di giochi di calcio che era lecito aspettarsi (e nemmeno un mese di buon calcio) hanno regalato alla comunità dei possessori di Amiga la prima vera alternativa a Kick Off 2: questo contendente porta il nome di Sensible Soccer.

La buona notizia è che gli sviluppatori hanno cominciato a lavorare alla versione per PC, attesa nel gennaio del 1993.

"Il PC si è dimostrato un significativo veicolo di divertimento", dice Tom Watson responsabile della Renegade. "Tenendo ben in mente la parola "divertimento" è nostra intenzione fornire azione di prima qualità piuttosto che quei passivi e noiosi elementi strategici tanto cari agli americani che si vedono nel cosiddetto "vero" software per PC".

Questa crociata per portare un sorriso sui vostri monitor sarà aiutata dalla realizzazione, a dicembre, della versione per PC di un altro successo per Amiga della Renegade, il gioco di piattaforme della Graftgold: Fire and Ice. "Questo è generalmente considerato come uno dei migliori giochi di piattaforme per Amiga", dice Watson. "E siccome esiste un mercato un via di sviluppo per i giochi di piattaforme sul PC, si tratta di una scelta ovvia. Abbiamo intenzione di dettare gli standard per quanto riguarda i giochi d'azione sul PC".

L'INTERPLAY PASSA AL MULTIMEDIA

L'americana Interplay, la società creatrice della serie Bard's Tale e di Battle Chess tanto per fare un paio di nomi, sta entrando nel mercato dei giochi multimediali con il lancio del suo primo gioco su CD e l'annuncio di un accordo con un altro famoso sviluppatore americano.

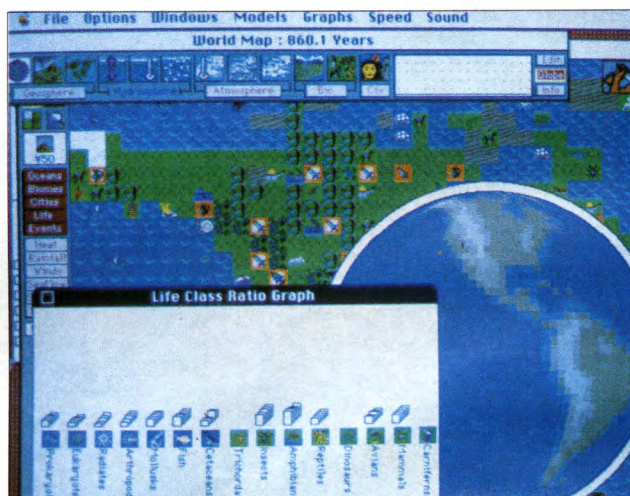
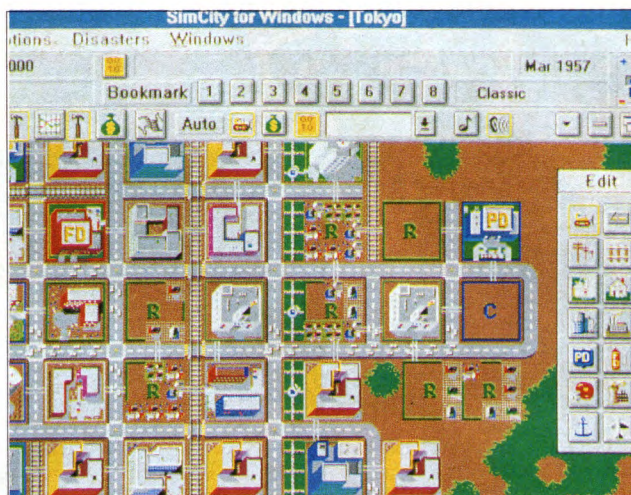
Il gioco in questione è Battle Chess su CD-ROM, un aggiornamento del classico gioco di scacchi animati che comprende una sezione di apprendimento. Il gioco, che è già disponibile nel formato CDTV per Commodore, sarà disponibile tra breve su CD-ROM per PC e in formato MPC. Attesa anche una versione su CD per Macintosh.

La Interplay ha preparato uno studio di sviluppo multimediale di 10 persone, ha investito due anni e speso oltre 300.000 sterline nel progetto - ma sembra che siano stati soldi spesi bene siccome tale investimento sembra essere stato la causa principale del recente accordo con la Maxis, la società famosa per i suoi simulatori.

In virtù di questo contratto la Interplay svilupperà e pubblicherà tutti e tre i giochi di simulazione e strategia della Maxis, SimCity, SimEarth e SimAnt su CD per tutti i formati.

"Siamo entusiasti dell'accordo", dice Dick Lehrberg della Interplay. "La Maxis ha apprezzato il nostro investimento sul multimedia e ha deciso che eravamo ciò che stava cercando. Siamo davvero orgogliosi!"

Malgrado tutto questo ottimismo è difficile che i tre simulatori facciano la loro comparsa prima di 18 mesi. Nel frattempo si attende un annuncio riguardo la presenza europea della Interplay.

Al momento la società distribuisce i titoli su disco attraverso l'Electronic Arts - e sembra che questa situazione non sia destinata a cambiare - comunque si pensa che la Interplay aprirà presto i propri uffici per gestire le vendite e la distribuzione di tutti i giochi su CD e su cartuccia da questa parte dell'Atlantico.

BREVE MA INTENSO

In questi ultimi anni ci sono stati alcuni giochi con nomi davvero corti Epic e 'Nam tanto per citarne un paio - ma l'ultimo titolo della SSI, M (si chiama proprio così), batte ogni record di brevità.

Appartenente alla categoria dei giochi di ruolo tecno/fantasy, M introduce un nuovo sistema grafico a 16 bit sviluppato dal reparto progetti speciali della SSI.

Impegnato in una missione per salvare un gruppo di diplomatici rapiti e tenuti prigionieri nel lontano pianeta Monsoon, il giocatore assume il controllo di quattro personaggi e un robot. Il gioco promette una trama "non lineare" con un'interfaccia di tipo a puntatore per la generazione dei personaggi e il combattimento.

Avendo evitato lunghe discussioni per il nome, M dovrebbe essere disponibile per agosto. Per quanto riguarda il prezzo non si hanno ancora sufficienti dettagli.

CERCHI NELLA SABBIA

Con la Guerra del Golfo ridotta ormai ad un lontano ricordo - già compare nelle ultime edizioni dei libri di scuola - gli specialisti in wargame della TSR non possono essere accusati di sfruttare la popolarità dell'avvenimento annunciando A Line in the Sand, una ricostruzione strategica del conflitto.

Progettato per essere giocato da un massimo di sei giocatori ALITS vi permette di prendere decisioni diplomatiche e militari in sei scenari separati - due reali e quattro ipotetici.

Ogni scenario ha le proprie regole opzionali e le proprie armi che comprendono armi aeree, terrestri, navali, nucleari e anche chimiche.

Al livello più basso il gioco è disegnato per essere finito in meno di due ore sebbene attivando tutte le opzioni disponibili si rendono necessarie fino a sei ore per sconfiggere Saddam.

L'AMSTRAD PER TUTTI

Per fortuna i profitti non sono l'unica cosa che si sta rimpicciolendo all'Amstrad in questo periodo perché, dopo due anni di relativa tranquillità, la società di Brentford sta per lanciare sul mercato dei PC l'NC100 Notepad.

Offerto al prezzo estremamente competitivo di 199,99 sterline, il PC ha formato A4 e incorpora un programma di gestione testi, un correttore, un diario/calendario, una rubrica telefonica, un orologio per la gestione dei fusi orari (con allarmi multipli), un calcolatore, il BBC BASIC (il tutto contenuto in ROM) e promette una perfetta compatibilità con numerose stampanti.

Il lancio di questo PC sarà preceduto in autunno da una colossale campagna pubblicitaria di 3 milioni di sterline il cui slogan promette "se non riuscite ad usare un Amstrad Notepad in cinque minuti verrete rimborsati". La società che ha contribuito a far entrare il PC nelle case - con il 1512 e il 1640 - spera ancora una volta di far presa sull'80% della popolazione che non possiede o non sa usare un computer.

Contento dei recenti successi della società, Alan Sugar, responsabile dell'Amstrad, ha assistito personalmente allo sviluppo della nuova macchina e dice: "L'industria informatica ha utilizzato brillantemente le ultime conquiste tecnologiche negli ultimi 10 anni perciò oggi gli acquirenti hanno una notevole potenza a propria disposizione ma nello stesso tempo sono frenati dagli ostacoli rappresentati dalla difficoltà di utilizzare tali strumenti. Questo non è certo un problema per chi possiede una buona cultura informatica ma è un incubo per l'80% delle persone che non sanno usare un PC e non hanno tempo per imparare".

La nuova macchina è dotata di una tastiera standard "QWERTY" e di un video LCD a otto linee per 80 caratteri, utilizza 4 batterie A4 standard (che consentono un'autonomia di circa 40 ore) e ha una velocità di 6MHz (piuttosto lento). Il Notepad è equipaggiato con uno slot PCMCIA (che permette l'uso di "smart card" delle dimensioni di una carta di credito), con una porta seriale e una parallela ma stranamente non è dotato di unità a dischetti.

LA CAPSTONE LANCIA LA SFIDA SCACCHISTICA

La Capstone (distribuita in Europa dalla Accolade) si fida a tal punto delle capacità del suo imminente programma di scacchi, Grandmaster Chess, da esordire con l'allarmante slogan "battete Chessmaster 3000 e Sargon V o riavrete i vostri soldi".

Oltre a fornire questa clamorosa sicurezza, Grandmaster Chess promette anche viste multiple in 2D e 3D, un insieme di scacchiere e pezzi differenti (compresi quelli in stile tradizionale, fantasy e medievale), cinque livelli di abilità, modalità "help" e "analysis" e una libreria di oltre 100 aperture classiche.

Il gioco è controllato da una serie di menù a tendina (raccomandato il mouse) mentre le mosse possono essere riviste istantaneamente utilizzando un sistema di controllo simile a un videoregistratore. Molte le stampanti supportate per permettere la stampa di partite e posizioni in formato grafico o testuale.

"Abbiamo disegnato questo programma per vincere le competizioni", afferma Leigh M. Rothschild presidente della Intracorp Inc., la società che controlla la Capstone. "E quale modo migliore di provare ciò che dicevamo se non garantendolo? Noi siamo pronti a rimborsare il costo del programma a chiunque sia in grado di battere Grandmaster Chess utilizzando Chessmaster 3000, Sargon V o qualunque versione precedente di questi programmi".

Il programma necessita di almeno 640K e di un hard disk. Sono supportate schede Super VGA, VGA e EGA così come la Roland, la Soundblaster, l'AdLib, la Covox e la Disney Sound Source.

Grandmaster Chess è imminente e costerà 34,99 sterline.

Conversazione a due

CHI L'HA DETTO?

La vostra tastiera è un po' dura? Pensate di cambiare il vostro vecchio mouse con un modello più veloce? Allora non voltate pagina perché potrete liberarvi di questi ormai obsoleti dispositivi di controllo per manipolare i vostri dati e le vostre immagini sul video sostituendoli con qualcosa di più familiare - il suono della vostra voce.

La Talking Computer Company (nome davvero appropriato) ha reso questo sogno possibile con il lancio del TC1000 Talking Computer, un sistema che permette di impartire a voce comandi o dettare del testo al vostro software per PC piuttosto che digitarlo o acquisirlo con uno scanner.

I possibili impieghi in campo ludico sono ovvi: pensate come sarebbe divertente parlare a Larry o dare ordini ad ogni singolo Lemming. Tutte queste delizie potrebbero divenire realtà forse in un prossimo futuro perché il TC1000 costa circa 12.500 sterline - una cifra al di fuori delle possibilità della maggior parte dei giocatori.

Ma se i computer che parlano e ascoltano non vi ispirano abbastanza, forse un computer multilingue stimola il vostro interesse? L'Innovations International offre un kit per trasformare il vostro vecchio cavallo di battaglia in una di queste strane bestie per poco meno di 100 sterline.

Essenzialmente un derivato basato sul PC dell'interprete tascabile della Innovations MK II, il PC Interpreter TP8800 è composto da un altoparlante e da un software particolare che permette all'utente di digitare una delle 60.000 frasi o una delle 13.500 parole (divise in 14 categorie) e ottenerne una traduzione accurata.

L'hardware funziona a pile e si inserisce nella porta parallela mentre il software (ad icone e pilotato dal mouse) controlla l'output degli altoparlanti con comandi e interiezioni impartibili sullo schermo.

Sono disponibili cinque linguaggi - inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo - e il pacchetto iniziale ne offre due a scelta. Ulteriori moduli sono disponibili separatamente al prezzo di 39.95 sterline.

LA LUCASFILM ANNUNCIA IL PROGETTO X

Ancora una volta affidandosi alle proprie radici cinematografiche la LucasArts (precedentemente conosciuta come Lucasfilm games) ha fatto man bassa di tutto il materiale su Star Wars per produrre X-Wing, un simulatore di volo e combattimento spaziale che vi getta a capofitto nel bel mezzo della battaglia contro Darth Vader e le forze imperiali.

Disegnato da Lawrence Holland e Edward Kilham, noti per giochi come Secret Weapons of the Luftwaffe e Their Finest Hour - The Battle of Britain, X-Wing userà l'innovativo sistema iMUSE della LucasArts e le solite schede grafiche e sonore.

X-Wing dovrebbe essere pronto "in tempo per Natale 1992".

LA SPECTRUM HOLOBYTE IN CRISI

La Spectrum HoloByte si sta lasciando temporaneamente dietro l'eredità di Falcon con l'uscita di Crisis in the Kremlin (vedi recensione).

L'uscita di questo gioco di strategia politica ed economica avviene in un momento in cui la Spectrum HoloByte sta affrontando un brutto momento per la sua sicurezza finanziaria e appartenenza.

Sebbene la società abbia tagliato i ponti con la Mirrorsoft (per ritrovarsi in una situazione simile con la MicroProse) in seguito allo sfaldamento dell'impero Maxwell, sembra ora che si tratti di un qualcosa di più che un'etichetta affiliata alla software house di Maxwell.

Infatti si sa ora che appartiene in realtà a uno degli ultimi proprietari della Mirror, la Maxwell Charitable Foundation ancora saldamente nelle mani di Christine, la figlia di Bob.

Non si sa ancora esattamente come questa situazione potrà influire sui futuri prodotti della pluri-premiata software house ma si sa che la società sta cercando nuovi soci.

Su questo sfondo fa la sua comparsa Crisis in the Kremlin disegnato da Larry Barbu, un consulente finanziario di San Francisco che offre una completa simulazione geopolitica della vecchia Unione Sovietica. Non si hanno attualmente notizie di altri giochi in cantiere.

STRUMENTI PER WINDOWS

L'emergere e l'espandersi del fenomeno Windows è ulteriormente sottolineato dall'annuncio da parte della Mindscape di due nuovi strumenti, Squeegee e Rightpaint entrambi disegnati (dall'americana Icom) per l'utilizzo con il sistema.

Descritto come "strumento personale per file e applicazioni", Squeegee è disegnato per lanciare programmi e applicazioni più efficacemente e velocemente attraverso l'interfaccia di Windows. Utilizzando questa applicazione, una singola pressione del pulsante del mouse o di un tasto può essere usata per far partire qualsiasi applicazione oppure per passare da un'applicazione all'altra.

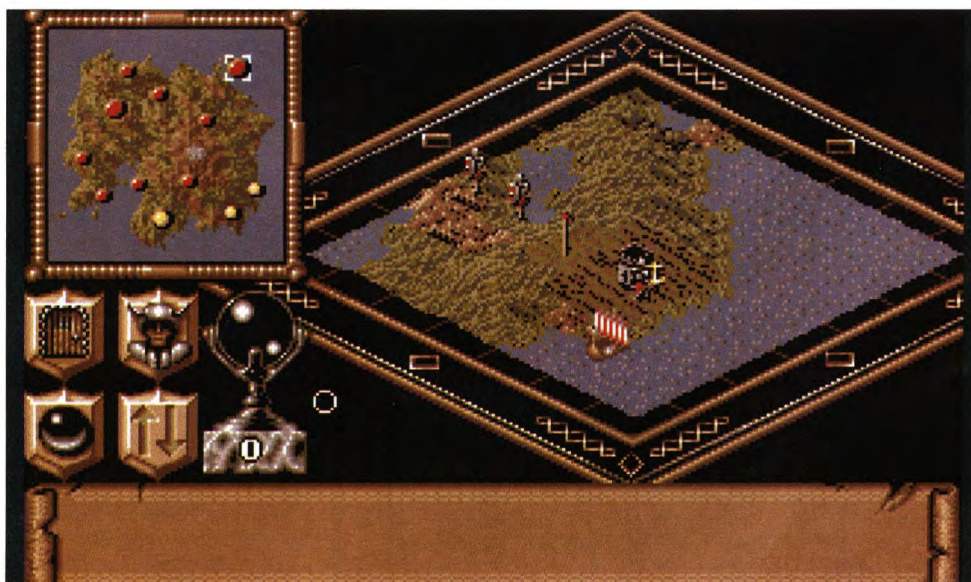
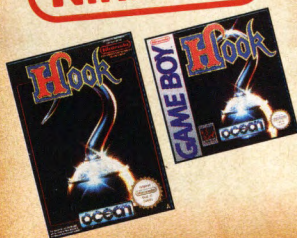
Rightpaint invece, è un pacchetto grafico avanzato che lavora in VGA a 256 colori e supporta tutti i principali formati grafici compresi TGA, GIF, DIB, PCX e TIFF.

Entrambi i prodotti sono disponibili, Squeegee al prezzo di 59,95 sterline e Rightpaint a 79,95 (per i prezzi che avranno quando verranno distribuiti in Italia calcolate una sterlina pari a circa 2.000/2.200 lire).

QUATTRO IN PIU'

La piccola, ma in rapida espansione, libreria di giochi per PC disponibili su CD-ROM si è arricchita ulteriormente questa settimana con l'annuncio di quattro riedizioni - tre della Mindscape e una della Virgin. L'offerta della Virgin consiste in un gioco strategico della Graftgold, Realms, (recensito nel numero 8, giudizio finale 7) in cui il giocatore deve cercare di riunire l'impero del padre. Il gioco contiene oltre 125.000 miglia quadrate di paesaggio a frattali, conteso da 128 eserciti di sei razze. Come Realms, la compilation Three Sixty della Mindscape non offre nulla che non sia già disponibile su disco. Infatti questo pacchetto composto da un unico CD contiene tre simulazioni militari degli specialisti americani in wargame della 360 (i cui prodotti erano distribuiti dalla Mindscape fino al recente passaggio all'Electronic Arts). I tre giochi sono Aces of the Great War, Das Boot (un simulatore di U-boat) e Megafortress, il simulatore di bombardiere d'alta quota uscito da poco.

Alle critiche che dicono che il nuovo pacchetto non fa uso delle possibilità offerte dalla maggiorata capacità del CD-ROM, James Morris della Mindscape risponde: "Ci sono due modi di avvicinarsi al CD-ROM. Si possono utilizzare una grafica e un suono migliori o si può scegliere la convenienza. Questi giochi non sono stati molto migliorati ma sono disponibili ad un ottimo prezzo".

Realms è già uscito e costa 34,99 sterline mentre la Three Sixty Compilation costa 59,99 sterline.

Hook™
PETER PAN has now grown up, far away from NEVERLAND, but his old enemy CAPTAIN HOOK has not forgotten and schemes his revenge.
Kidnapping Peter's children, he lures our hero back to the Island of PIRATES and "LOST BOYS" for a final confrontation.
With the help of TINKERBELL the faithful fairy, you take on the role of PETER in this magic adventure fraught with danger and excitement.
ALSO AVAILABLE FOR
Nintendo
GAME BOY
ATARI ST
CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES
ocean
© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES
ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.
NINTENDO®, GAMEBOY™, NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE
NINTENDO PRODUCT SEALS AND
OTHER MARKS DESIGNATED AS TM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
OCEAN SOFTWARE LIMITED · 6 CENTRAL STREET · MANCHESTER · M2 5NS
TELEPHONE: 061 832 6633 · FAX: 061 834 0650

STORIA DI COPERTINA

Potete utilizzare il vostro PC per creare brani pari agli attuali riempi-pista, senza andare incontro a spese proibitive. Rob Beattie presenta il primo articolo di una serie di tre, riguardanti la creazione di musica su PC

La ma

cchina musicale

Qualunque burino sembra essere in grado di far musica. L'etere ne è saturo, le discoteche vibrano per capolavori usa e getta creati il venerdì notte, ballati il sabato e allegramente cestinati il pomeriggio seguente. Tecnologia significa che la velocità è regina, e la nuova musica viene campionata, creata, registrata su disco e consumata nel giro di poche ore.

La velocità è tale che non importa ciò che va o non va, e fortunatamente così distante dal giro della musica convenzionale che le case discografiche non hanno ancora avuto modo di sfruttarla.Una cosa è certa, quelli che creano raramente lo fanno su PC. La causa è il tradizionale dominio del mercato musicale inglese da parte dell'Atari ST, in virtù del suo prezzo e del fatto che viene venduto completo dell'hardware necessario al collegamento con una tastiera elettronica (sebbene negli USA sia più popolare il Mac). Il PC, peraltro, è stato in precedenza troppo costoso, stimolando così poco o nulla le evoluzioni necessarie a trasformarlo in una macchina capace di supportare un assetto musicale-elettronico.Due cose sono cambiate: il prezzo dei PC è precipitato come un masso e l'arrivo di Microsoft Windows ha fornito agli sviluppatori di software gli strumenti per la produzione di programmi con un'impostazione visiva ideale per creare, editare, registrare musica.Lo scopo di questo articolo, primo di una serie di tre, è di spiegare come praticamente chiunque, e sottolineo chiunque, possa utilizzare un PC IBM-compatibile come aiuto per la scrittura, la registrazione e la stampa di musica. Nel corso della trattazione parleremo dei fondamenti della Music Instrument Digital Interface (MIDI) e di come si collega ai PC, esamineremo l'hardware necessario, vedremo il software che ci sarà utile per registrare e stampare la musica, alcune tastiere a basso prezzo, diffusori per generare effettivamente i suoni registrati, e per finire passeremo un po' di tempo parlando di registratori a nastro multipista, a buon mercato, che vi consentiranno di combinare la musica elettronica a strumenti dal vivo come chitarre e cantato.

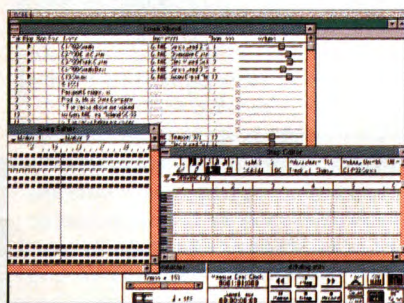
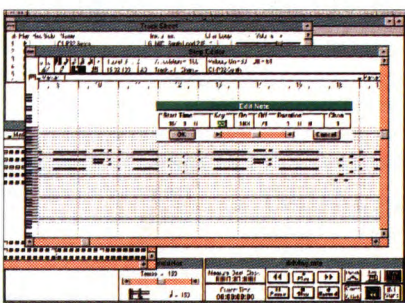
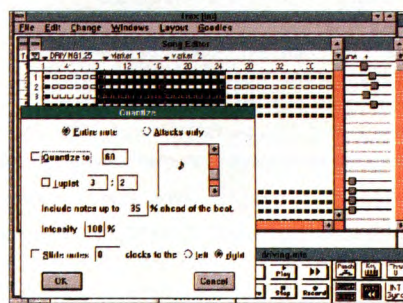
SP Junior è il sequencer fornito con la Sound Blaster Pro. Nonostante i pregi, il mouse è mal supportato e il programma è scomodo da usare.

Questo mese ci concentreremo sul reperimento del materiale base, ma illustrerò brevemente anche un tipico sistema per chi inizia. Per chi si spaventa facilmente di fronte ai termini tecnici (come me) c'è anche un breve glossario riguardante MIDI e strumenti elettronici e, alla fine, una lista di numeri per contattare ogni società menzionata.

Niente storie, la MIDI può diventare un incubo e chiunque vi dica il contrario cerca solo di fregarvi. La ragione è che si tratta essenzialmente di una rete locale tra personal computer, tastiere e batterie elettroniche e moduli sonori. L'idea è che le tastiere (d'ora in avanti con tastiera intenderò qualsiasi dispositivo musicale in grado di produrre suoni, come una batteria o un modulo sintetizzatore) costruite da diversi produttori possano scambiare tra loro informazioni musicali senza preoccuparsi di formati, interfacce proprietarie e così via.

Perché dovrebbero volerlo?

Se vi state esibendo dal vivo, potrebbe essere utile accedere a quanti più suoni differenti (e tipi di suoni) possibili, per esempio più di quanti possano essere contenuti in una singola tastiera. Il problema è che, se nessuno degli strumenti può comunicare con gli altri, dovete averne uno per tipo, avere la possibilità di passare da uno all'altro, e ciascuno deve avere una tastiera suonabile. (E voi dovete avere tasche molto, molto profonde). MIDI la fa finita con tutto ciò. Da una sola tastiera è possibile accedere ad un numero indeterminato di moduli (es., sintetizzatori senza tastiere). Vi si può accedere separatamente oppure all'unisono per ottenere quei suoni gravi, che vi fanno vibrare anche le budella. Si noti, comunque, che il massimo di moduli che vorrete controllare è circa cinque perché oltre questo limite le informazioni MIDI scambiate saranno talmente tante da rischiare l'intasamento, come quando troppe persone parlano contemporaneamente a un telefono.
In aggiunta, siccome alla MIDI non interessa che tipo di apparato state usando (basta che abbia i connettori MIDI giusti) è possibile controllare i moduli con strumenti diversi da una tastiera. I chitarristi possono usare un pickup MIDI, ci sono numerosi piatti elettronici per i batteristi, e controller per i fiati (come il tristemente fuori produzione Casio Digital Horn che si può ancora trovare nei negozi a meno di 200.000. Così, una strimpellata normale, o un innocuo passaggio su un MI maggiore può divenire il successo di un'orchestra con qualche chitarra e un paio di banjo per confondere veramente il pubblico.

Per i nostri intenti, comunque, il vero

Il sequencer Trax con tutte e tre le finestre aperte: Track List, Song Editor e Step Editor. Notate i controlli per il nastro in basso a sinistra e il potenziometro del Conductor per alterare il tempo delle registrazioni.

Questo è lo Step Editor, sulla sinistra c'è la tastiera e le linee verticali sono le note effettivamente suonate. Possono essere prese con il mouse e spostate ovunque, oppure editare tutte le caratteristiche di una nota particolare come potete vedere.

Nel Song Editor abbiamo evidenziato una serie di tracce (i piccoli rettangoli) che vogliamo editare. In questo caso vogliamo quantizzarle per sincronizzarle perfettamente e fare del brano un altro capolavoro.

divertimento MIDI inizia collegando un paio di strumenti ad un PC su cui gira un sequencer.

In questo ambito, usate PC e sequencer come il registatore a nastro più furbo del mondo, e sebbene girino sotto DOS o Windows, funzionano essenzialmente allo stesso modo.

Settate il software per la registrazione e parte un piccolo metronomo (dall'altoparlantino del PC oppure direttamente dalle casse se è previsto da uno dei vostri strumenti). Mentre si suona il sequencer può registrare non solo le note, ma anche la forza con cui l'avete suonata e per quanto tempo è durata. Appena avete terminato un passaggio, fermate il sequencer e salvate su disco per sicurezza. Ora potete continuare a registrare la parte successiva del brano. Diciamo che avete registrato il suono del piano e volete aggiungere la batteria. Si riporta il sequencer all'inizio, si seleziona un'altra pista e si ricomincia a registrare. Solo che questa volta, mentre suonate la batteria (battendo sui piatti della drum machine oppure sui tasti della tastiera collegata via MIDI), sentirete anche il piano registrato in precedenza che vi accompagnerà. (Può essere difficile abituarsi a suonare una drum machine tramite tastiera via MIDI, ma la cosa ha un suo senso. Si associano i tamburi a note diverse in modo che premendo un DO si ottenga una grancassa, un RE a un bongo e così via. In questo modo potete tenere quattro o cinque batterie sulla tastiera, una per ottava, ed è effettivamente più semplice battere sui tasti che su membrane minuscole).

Salvate entrambe le registrazioni, e potrete proseguire aggiungendo un terzo strumento, poi un quarto, poi un quinto e così via. In caso di errore, potrete rifare l'intera traccia oppure correggere solo le note sbagliate (i sequencer possono essere settati per iniziare e finire la registrazione con grande accuratezza, permettendovi di concentrarvi sulla correzione senza il timore di cancellare qualcosa di buono). Se volete fare un assolo ma siete un po' impediti, basta abbassare la velocità del sequencer, suonare l'assolo ad un ritmo più tranquillo, riportare la velocità alla normalità e il gioco è fatto, nessuno lo saprà mai, heh heh. Potete utilizzare il sequencer per rimediare performance penose alla batteria riportando i battiti in ritardo o in anticipo esattamente in tempo.

Un sistema tipico

La nostra macchina musicale ideale funziona anche come un vero PC (gestendo cose più mondane come fogli elettronici, WP e così via) senza perdere di vita i giochi. Dovrebbe anche essere economico.

Per questa volta ho deciso di uscire dal budget di 2.500.000 in favore di un Twinhead 386SX a 25 MHz che ha un prezzo sui 3.000.000. Fa parte di una nuova generazione di PC a prezzi ragionevoli ma con buone specifiche: hard disk da 105 Mb, super VGA, 5 Mb di RAM, addirittura ridondante come cuore di un sistema MIDI. Ci sono anche quattro slot AT liberi ma, stranamente, manca il mouse.

Sebbene si trovino 286 a prezzi stracciati, io li sconsiglierei per due motivi. Primo, il 386SX è molto più veloce e gestisce meglio la memoria; secondo Windows gira al meglio con questo processore.

La Super VGA è un vero bonus per le applicazioni musicali dato che è sempre positivo avere più spazio sullo schermo, e la risoluzione di 800x600 offerta dal controller VGA Trident del Twinhead offre un'immagine nitida, su un monitor piacevole e contrastato. A meno che non siate al limite con le vostre finanze, non ha senso negarsi un pratico sistema Super VGA.

Come hardware MIDI ho scelto una scheda Sound Blaster Pro che viene venduta con un kit MIDI. Essenzialmente la circuiteria è già presente sulla scheda, si tratta solo di aggiungere i connettori MIDI IN e MIDI OUT. Una volta installata la scheda lavora bene, le istruzioni per il settaggio sono però inutilmente complicate (affronta subito interrupt, DIP switch e registri) e il manuale dovrebbe essere aggiornato con i riferimenti diretti a Windows 3.1 invece che alla versione 3.0 e alle estensioni multimediali.

Il pacchetto è completato da Sequencer Plus Junior, un programma in ambiente DOS della Voyetra, con diverse funzioni (alcune delle quali molto avanzate) e in fin dei conti di buon livello. Almeno lo sarebbe stato se non fosse così scomodo da usare. Il vero problema è che il DOS non è un grande ambiente per scrivere programmi musicali, dal momento che i migliori usano accorgimenti visivi per l'editing e la registrazione. SP Junior cerca di imitarli e include molte delle funzioni associate ai sequencer MIDI grafici (incluse funzioni visive di editing) ma è veramente scomodo da usare. Il secondo inconveniente è che la gestione del

In effetti potete produrre qualcosa di così millimetricamente perfetto che alcuni sequencer prevedono un'opzione "umanizza" che introduce alcune piccole imperfezioni e cedimenti per rendere l'esecuzione più "reale".

Bene, a che cosa assomigliano queste connessioni MIDI e importa quale comprare? Per quanto riguarda gli strumenti, basta che qualsiasi cosa compriate abbia tre connettori siglati MIDI IN, MIDI OUT e MIDI THRU, non potete sbagliare. LE sigle significano che potete inviare e ricevere dati MIDI e potete farli passare verso un terzo strumento. Per le connessioni dovete unire il MIDI OUT del PC al MIDI IN della tastiera e il MIDI IN del PC al MIDI OUT della tastiera. (Ci occuperemo il mese prossimo di tipiche configurazioni riguardanti il MIDI THRU).

Sul lato PC avete bisogno di una scheda provvista di porte MIDI come la Soundblaster Pro della Westpoint Creative oppure la Intro + della Zone Distribution. L'ovvio vantaggio della Soundblaster il suo sintetizzatore FM stereo supportato da innumerevoli giochi. Oltre a questo avete bisogno del software per registrare la musica, stamparla, editarla o altro.

Chiaro come la chiara d'uovo, vero?

Si, ma tutto ciò che cosa significa?

Sintetizzatori, moduli e sequencer hanno un gergo tutto loro. Questo per aiutarvi ad iniziare. Il seguito il mese prossimo.

Multi-timbrico - capace di suonare più di un suono per volta. Una tipica tastiera multi-timbrica può suonare otto suoni differenti più la batteria, contemporaneamente.

Polifonico - in grado di suonare più di una nota alla volta; i primi sintetizzatori erano monofonici e potevano suonare una sola nota alla volta.

Polifonia - in genere associato ad un numero, es. polifonia 24-note. Si riferisce al numero totale di note che è possibile suonare contemporaneamente. Per esempio se avete un sintetizzatore multi-timbrico provate a far suonare a tutti gli otto strumenti lo stesso accordo di sei note contemporaneamente, su uno strumento con polifonia 24-note, si eccede il limite e molte tastiere semplicemente non suoneranno.

Punch in/out - consente di correggere le note sbagliate in una registrazione senza doverla rifare da capo. Il sequencer inizia a registrare in un punto definito e termina automaticamente in un altro. Potete così cambiare un si in un si bemolle senza rifare tutto.

Quantizzazione - metodo diabolico tramite il quale un sequencer tira fuori una registrazione perfetta da una fuori tempo. Molto utile per riunire basso e batteria ed eccezionale per noi non-batteristi.

mouse non è standard, per accedere ai menu è necessario premere entrambe i tasti del mouse, ci sono aree dello schermo all'interno delle quali il puntatore non può nemmeno entrare e malgrado l'uso di strani modi grafici, il puntatore non appare come una freccia ma come un rettangolo.

Come software ho quindi utilizzato il sequencer Windows più economico che abbia trovato (150.000), Trax della Passport Designs, capace di registrare fino a 64 tracce e distribuito da PC Sources.

Se osservate le schermate che accompagnano l'articolo, vi accorgerete che sembra un prodotto ben più costoso. I controlli per riprodurre, riavvolgere, avanzare velocemente, registrare e così via, sono definiti come quelli di un registratore convenzionale e possono essere comandati direttamente direttamente da tastiera o con il mouse. È possibile settarlo per far tornare automaticamente il registratore all'inizio ogni volta che si preme stop, selezionare il tipo di metronomo o di click che volete sentire per tenere il tempo durante la registrazione. Segue il Conductor che consente di ritoccare il tempo delle registrazioni. Ovviamente potete premere e muovere un potenziometro per modificare la velocità di riproduzione, ma è anche possibile cambiare la velocità solo ad un numero limitato di battute. in modo da far iniziare lentamente il brano per accelerarlo gradualmente.

Il Track Sheet vi consente di definire il nome degli strumenti che state registrando e il canale MIDI su cui vengono suonati (parleremo dei canali nel prossimo numero); potete anche ciclare i suoni in modo che suonino una frase, per poi tornare automaticamente all'inizio e suonarli nuovamente senza perdere un battito, molto utile per batteria e per le prove; ci sono potenziometri per modificare i singoli volumi; potete accendere o spegnere le tracce in modo da isolare quelle che vi interessano.

Con il Song Editor potete portare a spasso gruppi di note come i paragrafi in un word processor. Potete anche cambiare le informazioni MIDI relative ad un'intera traccia (ad esempio rendendola più dolce o più chiassosa, o spostandola di un'ottava) o inserendo battute all'interno delle tracce (per inserire due battute di silenzio prima del gran finale).

Lo Step Editor vi consente di modificare le singole note come se fossero parole in un documento. Sulla sinistra della schermata potete vedere qualcosa che assomiglia alla tastiera di un piano. Lo è. Al centro dello schermo troviamo lunghe linee nere, che sono le note correntemente suonate; più lunga è la linea, più a lungo è tenuta la nota. Trax vi consente di spostare o copiare singole note semplicemente prendendole con il puntatore e lasciandole cadere altrove. Non è evoluto come i sequencer più sofisticati (e costosi) come Cubase della Steinberg, è però sufficiente per l'editing basico, nonostante la mancanza dell'undo nel modo Step Edit sia grave, quanto quella dell'help di sistema.

Sebbene quello descritto sia un sistema per iniziare, almeno in termini di software, può comunque fare molto danno e la combinazione di Sound Blaster e Trax vi permetterà di effettuare registrazioni sofisticate.

L'esalogo per chi non sa.

1. Se volete comprare una sola tastiera e volete farle suonare più di un suono alla volta, deve essere multi-timbrica.

2. Acquistare un'interfaccia MIDI per il PC non basta, dovete avere il software per fare qualsiasi cosa.

3. Per suonare e riascoltare avete bisogno in primo luogo di qualcosa per creare i suoni, generalmente un sintetizzatore, connesso ad un sistema stereo o alle cuffie.

4. Nello stesso modo in cui un programma per disegnare non vi trasforma in Andrew Wyeth, un sistema MIDI non vi trasformerà in Vince Clarke, tuttavia se siete insensibili ai toni e non avete senso del ritmo, vi aiuterà.

5. Le demo di sintetizzatori sono fatte per sembrare eccezionali. Assicuratevi di ascoltare i suoni puri, quelli che userete sempre, senza riverberi, cori o altri effetti esotici.

6. Mercanteggiate per i congegni musicali. Sempre.

In altre parole, se partite dal nulla, la vostra lista della spesa dovrebbe essere simile a questa.

- Un PC 386SX sufficiente a far girare Windows, con ad esempio 2 MB di memoria, un HD da 80 Mb e VGA a colori. Questo vi alleggerirà di circa 2.500.000. (Perché Windows? Perché è il miglior ambiente per il software musicale e perché penso che i sequencer DOS siano orribili. Il DOS non è l'ambiente ideale per i programmi grafici, guardate la schermata di SP Junior e capirete che cosa intendo.)
- un'interfaccia MIDI. Vanno praticamente tutte bene, nonostante la Soundblaster parta avvantaggiata a causa delle applicazioni giocose. Il prezzo per scheda, kit MIDI e il sequencer SP Junior e` sulle 630.000 La Zone Distribution vende la sua scheda ad appena 150.000.
- un programma sequencer. Qualcosa come Trax per Windows costa solo 150.00.
- una tastiera multitimbrica. Nessuna veramente buona o scarsa. Sceglietene una con i connettori MIDI provate se vi piacciono i suoni. Attenzione comunque, alcuni dei sintetizzatori più costosi hanno quei fantastici suoni king-hell che sono veramente tanti, stratificati. Assicuratevi di sentire i suoni "grezzi" per avere un'idea più precisa di quanto si ha sotto mano. Molte includeranno la batteria. I prezzi da circa 450.000 in su.
- due buoni cavi MIDI, cuffie, o cavo per la connessione allo stereo. Comprate il meglio che vi potete permettere. Sennheiser produce cuffie eccellenti ad un prezzo abbordabile che potrete trovare nei negozi di musica o hifi.

Se intendete registrare musica strumentale, questo e` tutto ciò che vi serve per iniziare in quanto potete usare il sequencer per bilanciare i diversi strumenti, per suonarla poi sullo stereo direttamente dal computer oppure per registrarla su una normale cassetta. SAX o SFX probabilmente danno i risultati migliori, comunque meglio non superare i 60 minuti di nastro perché quelli più lunghi tendono dopo un po' a deformarsi.

Se volete registrare parti canore o ad esempio chitarra la faccenda si fa più complicata e costosa; avrete bisogno di un mixer per miscelare i segnali provenienti da tastiera-PC e dal microfono o dalla chitarra oppure di un registratore multipista che vi consentiràÌ di registrare strumenti differenti su piste differenti e include un piccolo mixer.

Questo è quanto, come introduzione. La prossima volta analizzeremo in dettaglio le specifiche MIDI, esamineremo alcune configurazioni tipiche, proveremo alcune tastiere economiche e dei moduli sonori, ed un altro sistema MIDI, più in dettaglio.

Contatti

Apple (81) 569 1199
Atari (753) 533344
Casio (81) 450 9131
Evenlode Soundworks (distribuisce Cubase) (993) 898484
Korg (81) 427 3397
PC Services (81) 658 7251
Roland (252) 816 181
Twinhead (256) 811366
Westpoint Creative (743) 248590
Yamaha (908) 366700
Zone Distribution (81) 766 6564

Nel prossimo numero

Il MIDI e le sue diverse applicazioni. Software per registrare e per il sequencing. Tastiere a basso prezzo. E un paio di trucchetti per fare musica ancora migliore con il vostro PC.

SPECIALE

Sid Meier si è già assicurato un posto nella storia come il creatore di F-19 Stealth Fighter, Railroad Tycoon e Civilization (e la lista potrebbe continuare). Steve Cooke si paracaduta sulla fiera dei Programmatori a Santa Clara e riesce a convincere il "Mozart del Computer" a parlare del proprio lavoro.

M

Una volta ogni anno i Signori Occulti del mondo dei giochi per computer invadono la California per partecipare alla più grande festa informatica del pianeta. La Computer Game Developer's Conference iniziò senza molto clamore nel 1987, quando 20 persone e 13 gatti fecero il punto sulla situazione mondiale del settore. Il campo di battaglia era la casa di Chris "Balance of Power" Crawford alla periferia di San Jose, California.

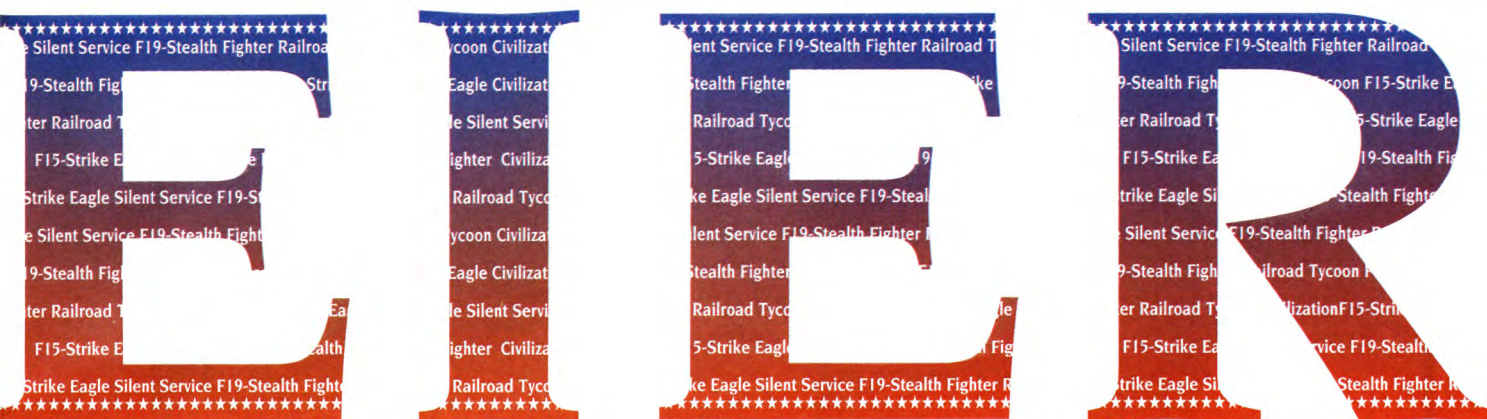
Quest'anno alla gigantesca sbronza collettiva hanno partecipato oltre 600 persone. Come sede è stato scelto il Westin Hotel di Santa Clara. L'argomento principe naturalmente sono stati i giochi. A Santa Clara si sono viste e sentite cose dell'altro mondo. Progettisti che parlavano delle nuove frontiere del divertimento elettronico, dei sogni del passato divenuti realtà e dei sogni del presente che lo diverranno...

Guarda guarda se quello non era Sid Meier! L'occasone di conoscere il "Mozart del Computer" era troppo ghiotta per farsela scappare, cosi' decisi di attaccare bottone. Sid, gentilissimo, mi guidò verso una comoda poltrona ed iniziò immediatamente ad illuminarmi sulla Fine Arte della Progettazione dei Giochi modello Sid Meier.

"Tutti i game designer hanno un problema in comune," esordì, e subito capii che Sid aveva già in mente la soluzione ma era troppo timido per rivelarla subito. "Il problema è che non sappiamo quale sono le dimensioni del mercato che accoglierà i nostri giochi. Fondamentalmente ogni volta che creiamo un nuovo gioco possiamo fare due cose: progettarlo pensando alla gente che conosciamo o progettarlo pensando alla gente che non conosciamo. Io preferisco progettare giochi per quella fetta di mercato che già è abituata a giocare. A dire il vero nemmeno questo è esatto. La verità è che ogni volta che invento un gioco lo faccio per giocarci io! Quando ero ragazzo ho giocato a molti giochi da tavolo, e naturalmente dopo un po' ho

HELLCAT ACE – SID MEIER'S FIRST GAME

Il primo gioco di Sidnasce da una leggenda. Si racconta che Sid e Wild Bill, uscendo da una sala giochi all'inizio degli anni ottanta, si siano sfidati a realizzare un simulatore di volo migliore di quelli che si vedevano in giro all'epoca. Sid ando di corsa a casa, si sedette davanti al computer e scrisse Hellacat Ace— il gioco che lancio' la MocroProse.

Sid aveva all'epoca una laurea in informatica ed una vasta esperienza in giochi di ogni tipo. Il suo primo computer fu un Atari 800. I giochi di Sid hanno a tutt'oggi venduto complessivamente oltre due milioni di copie in tutto il mondo.

L'ultimo rappresente della civilià

cominciato a progettarne per conto mio. Ma non appena i primi computer hanno iniziato a diffondersi ho capito che con essi avevo la possibilità di interagire invece che limitarmi ad aspettare le mosse dell'avversario".

Sid non è interessato a rivolgersi a nuove fette di pubblico spostando la sua attenzione al mondo delle console. "Il PC è la mia macchina ideale, e non vedo la necessità di spostarmi su altre macchine". Sopiri di sollievo in tutta la redazione di PC Review.

"Cinque anni fa le cose stavano diversamente - c'erano quattro o cinque macchine diverse e bisognava sviluppare giochi su tutte. Oggi credo di non sbagliarmi di molto se affermo che ce n'è solo una. E in continua crescita, per di più: siamo sempre in grado di migliorare i nostri prodotti - grafica migliore, sonoro di alta qualità - e di gratificare il giocatore con algoritmi più complessi e intelligenze artificiali molto sofisticate".

Migliore sonoro? Sul PC?! "OK, il sonoro è una limitazione, lo ammetto. Ma attualmente ci sono almeno quattro ottime schede sonore sul mercato e sebbene i nostri prodotti li supportino tutte non è mai indispensabile per i giocatori averne una installata. È sempre possibile presentare lo stesso messaggio graficamente, se è necessario. Su PC tendiamo ad utilizzare il sonoro soprattutto per gli effetti sonori. In alcuni casi, però, esso può rivelarsi veramente utile. Un ottimo esempio è Red Storm Rising, dove il giocatore può ascoltare il rumore delle eliche di un altro sottomarino utilizzando il sonar".

> *Civilization è un gioco così vasto che è impossibile citare una fonte di ispirazione particolare".*

"Quando programmo lavoro per la maggior parte da solo. La grafica ed il sonoro sono affidati ad altre persone. Inoltre ho collaboratori che mi assistono nel lavoro di ricerca ed implementazione. In generale, io parto con in testa l'idea del gioco ed i miei colaboratori mi aiutano a rifinirla nei dettagli. La cosa importante per un progettista è imparare a realizzare un buon gioco; credo che la qualità dei giochi si evolverà costantemente - non prevedo balzi di qualità improvvisi almeno nel prossimo futuro. Ne credo che il PC frenerà questa evoluzione; Certo, molte cose nella macchina potrebbero essere migliori, ma non mi strapperò i capelli per questo".

Parlando di giochi, da dove Sid pesca le sue idee?

"Le ferrovie", racconta "sono una cosa che mi affascinava già quando ero piccolo. Credo che l'idea di Railroad Tycoon mi sia venuta giocando a Sim City. Mi piaceva molto quel gioco perché l'idea di base era quella di costruire qualcosa. Decidere quale sarà la mossa successiva è molto più impegnativo che decidere cosa si distruggerà nei prossimi secondi. Civilization (il suo ultimo successo) è un gioco così vasto che è impossibile citare una fonte di ispirazione particolare".

Una volta che ho l'idea in mente, mi ci vuole circa un anno per completare il gioco. Civilization ha richiesto più tempo. All'inizio ci sono solo io a lavorare al gioco, ma verso la fine è probabile che ci lavorino dieci persone o più - ogni gioco è quindi il risultato di 4 o 5 anni/uomo di lavoro. Normalmente scrivo il programma in C. Il processo di programmazione più che altro ha una struttura ciclica. C è ottimo per questo genere di lavorazione - mettere e togliere parti di programma senza danneggiare il listato generale".

Quale sarà il nuovo progetto di Sid? Intorno a quale argomento girano oggi le rotelline della sua mente geniale?

"Assolutamente niente. Ho intenzione di riposarmi per un po'!"

F-15 Strike Eagle

Red Storm Rising

F19 Stealth Fighter

Railroad Tycoon

Civilization

JOYSTICK E PORTE GIOCHI

In questa serie di articoli sul PC, hardware e software, vi descriveremo, passo per passo, come usare controllare ed espandere la vo stra macchina. Scoprirete quali sono le diverse componenti del PC, come usarle e come sfruttare al meglio il software disponibile per il vostro PC.

Qualsiasi gioco di un certo livello ha bisogno di un joystick, ma sui PC non esistono porte joystick standard come su altri home computer. Questo mese vi mostreremo come si installa una porta giochi e i vari tipi di joystick disponibili sul mercato.

Uno degli elementi di distinzione fra i PC e gli altri home computer in termini di impiego per i giochi è l'assenza di una porta joystick standard. Si potrebbe pensare che il motivo per cui Amiga e ST hanno fallito nel diventare computer "seri" sia legato al fatto che i progettisti software, vedendo la porta joystick, abbiano considerato tali computer solo come macchine per giocare e quindi non degni di sforzi per lo sviluppo di applicazioni serie. I PC d'altro canto si sono sviluppare in altro modo, nascendo come computer seri per poi arrivare allo stato attuale di macchine da divertimento. A questo punto i produttori di joystick per Amiga e ST hanno dovuto cominciare a sviluppare 'schede giochi' per connettere i joystick al PC. Non solo i PC e le schede sono stati sottoposti ad un radicale cambiamento. Da quando le potenzialità di gioco dei PC sono divenute evidenti, alcune compagnie hanno prodotto una enorme varietà di joystick, da quelli tradizionali a due bottoni alle sofisticate cloche aeree munite di relative pedaliere. Così come la qualità dei PC si è evoluta oltre quella dei rivali, anche i joystick per PC sono migliorati.

Dove cominciare

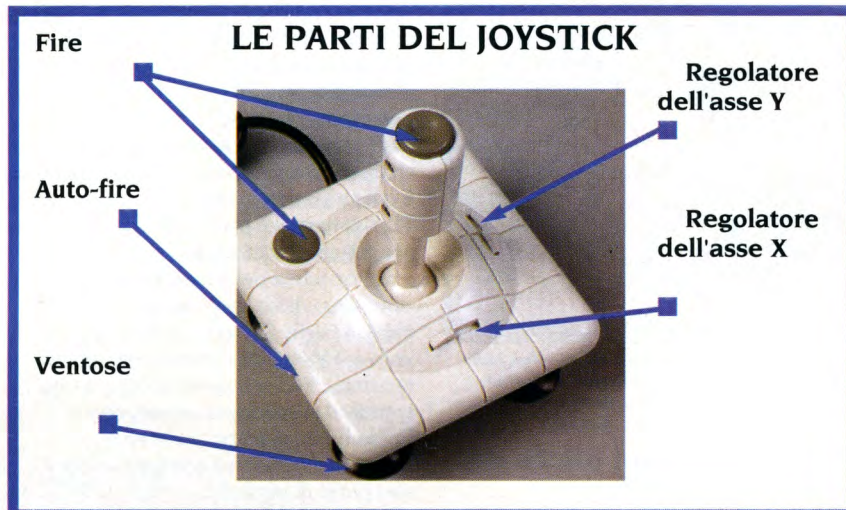
Come molte aree nel mondo dei giochi su PC, i joystick sono oggetto di miti e voci circa la complessità di installazione e circa problemi di compatibilità. Per connettere un joystick in realtà sono sufficienti due cose, una scheda giochi adatta e il joystick stesso. Il primo errore che si possa compiere è quello di considerare adatte tutte le schede a tutti i joystick. Controllate sempre che il capolavoro lucente di elettronica che intendete acquistare sia PC compatibile. I joystick standard per Amiga e ST hanno un connettore femmina a 9 pin, un joystick standard per PC richiede invece un connettore maschio a 15 pin. Ci sono prodotti sul mercato che consentono di usare i joystick standard con il PC - tipicamente connettori con un ingresso a 9 pin e un uscita a 15 pin - ma ne vale l'acquis-

to solo se non riuscite a trovare un joystick per PC che vi soddisfi, cosa che dovrebbe essere più semplice dopo aver letto quanto segue.

Joystick semplici per divertimenti semplici

Per cominciare, esistono diversi joystick ben progettati senza niente di particolarmente sofisticato. Ci sono joystick standard, utili per la maggior parte dei giochi, disponibili in una

L'Arcade, il Pistolstick, il Quickjoy M5, ed il Quickjoy PC Topstar. Joystick standard adatti per la maggior parte dei giochi.

varietà di forme, colori e dimensioni (alcuni sono persino trasparenti, così da farvi vedere come precipita al suolo il vostro F-16 quando spingete verso sinistra il joystick). La cosa importante è quanto vi troviate a vostro agio con ciascuno di questi joystick. I gusti a tale riguardo sono molto soggettivi. Il joystick con il bottone sulla cima dell'asta e ventose sotto la base che Michele trova così adatto per Prince of Persia causa dei dolori al polso di Sandro appena inferiori a quelli che prova quando gli compare Game Over sullo schermo. Chiedete sempre al rivenditore di provare il joystick prima di pagarlo. Un joystick comodo ne vale due relegati sullo scaffale. Se state cercando un joystick di uso generale può valer la pena di acquistare un adattatore a 9 pin, in maniera da poter acquistare un joystick con connettore per computer di altro formato. Poiché i giochi per PC sono spesso più coivolgenti di altri (immense strategie, simulatori di volo ultra realistici,...), i progettisti di joystick per PC tendono a preferire la creazione di joystick particolari. Con un adattatore potrete quindi sceglere un joystick ordinario dall'enorme catalogo di joystick

standard.

Affilando gli assi

Esiste una tendenza per la produzione di joystick per PC piccoli a sufficienza da stare nel palmo della mano, con due bottoni nell'angolo in alto a sinistra e con una piccola asta (a volte con un terzo bottone in cima) circondata da adattatori di sensitività e di asse. Ho sempre trovato questi joystick poco usabili, proncipalmente perché sembra di passare più tempo ad aggiustare gli assi X e Y che a giocare. Pregiudizi personali a parte, comunque, ho sentito un sacco di pareri positivi su questi joystick. Pur essendo molto piccoli sono molto robusti. Il vantaggio degli adattatori è la garanzia che i valori inviati dal joystick nelle varie posizioni siano corretti rispetto ai limiti del programma usato. Se c'è qualcosa che non va è possibile modificare il settaggio finché non è adatto. Ciò viene

La gamma di joystick Mach. Il Mach I, I+, II e III - piu' il Joystik 600 e il Quickjoy PC Connection.

tipicamente fatto con uno schermo di calibrazione, attivato quando si seleziona il controllo con il joystick del gioco (vedi il riquadro Passo per Passo). In tale modo si evita che il joystick favorisca certe direzioni quando viene lasciato in posizione neutra, cosa che causa quei problemi che fanno precipitare il vostro biplano senza ragione apparente.

Un mouse con un altro nome

Uno dei joystick più versatili disponibili è il Gravis MouseStick. È un joystick molto elegante, con una larga base solida, diversi bottoni ben posizionati e una maniglia imbottita di gommapiuma che, se non se abusa come fanno certi distruggi-joystick, si può usare anche come mouse. È comunque abbastanza difficile abusare del MouseStick, principalmente perché il modello base sembra così spettacolare che si tende a usarlo con gentilezza. Comunque come joystick risponde perfettamente, senza necessità di calibrazione perché ha un particolare software di autocalibrazione. Come mouse è ancora migliore, anche se non ha la precisione di un vero McCoy, con 1200 linee di precisione ottica e un interruttore per la regolazione della tensione per la maniglia per ottenere una opportuna resistenza. Viene venduto con la propria scheda giochi, in cui è prevista una seconda entrata per un successivo joystick (o due se si usa un cavo a Y).

Joystick Ottici

Un joystick che potrebbe apparire presto in mano agli appassionati di simulazione di volo è il joystick ottico Free Flight. Il FreeFlight è progettato per fornire il massimo del realismo nel controllo di volo usando sensori ottici per la misura dei movimenti angolari del joystick. Sembra un joystick sovradimensionato senza una base ma il Free Flight è effetivamente un joystick incredibilmente preciso e si adatta alla simulazione di volo dei più diversi aerei: dai caccia ai biplani della I Guerra Mondiale. Appoggiando la base arrotondata ricorperta di gomma su una superficie piana, il giocatore può utilizzare l'intero braccio, e non solo il polso, per muovere il joystick. La base gommata impedisce lo slittamento e l'unico problema sembra occorrere nel momento della calibrazione. Non aspettatevi di giocare i classici arcade con Free Flight. Come il nome stesso indica, esso è un joystick adatto esclusivamente ai simulatori di volo. Gli appassionati di corse possono comunque aspettare tranquillamente, visto che la RC Simulations, la compagnia che produce Free Flight, sta lavorando a un volante basato sullo stesso meccanismo ottico.

PRIMI PASSI CON IL TUO PC

Il Mousestick della Gravis in due diversi colori. Nella confezione trovate anche la scheda di espansione necessaria per utilizzarlo. Il Mousestick puo' essere ordinato in una grande varieta' di colori.

L'emozione del pilota da caccia

Gli appassionati della simulazione di volo che vogliono l'ultima novità in termini di realismo sono i più riforniti dai produttori di joystick. A parte le cloche di cui parleremo più avanti, ci sono tre joystick di controllo che meritano un occhiata dai Tom Cruise in erba. Il primo è Flightstick, probabilmente uno dei joystick preferiti per simulatori di volo. Usando un sistema analogico, e non digital e come nella maggior parte dei joystick 'standard' (ossia per Amiga e ST), ha due bottoni in cima all'asta e un regolatore per il gas per i giochi che lo supportano. Il regolatore per il gas sostituisce i comandi da tastiera corrispondenti (tipicamente i tasti 1-0 in cima alla tastiera) ed è posizionato vicino all'asta. Comunque non permette di gestire le altre funzioni degli aerei da caccia moderni, come chaff, flare o il carrello di atterraggio ed è qui che entra in gioco Thrustmaster. Thrustmaster è prodotto negli USA, progettato successivamente alla maggior parte dei joystick usati per i simulatori. Il kit completo prevede due parti, il Flight Control System per il volo e il Weapon Control System per le armi. L'FCS è modellato come uno standard joystick per aereo, con bottoni per sparare, puntare il bersaglio, selezionare le armi, e per i vari punti di vista del cockpit. L'WCS è una replica di un HOTAS (Hands On Throttle And Stick) con la forma di un controllo della potenza standard, con la gestione della maggior parte delle funzioni aeree, come del carrello, di chaff e flare come pure della regolazione del gas. Entrambi questi sistemi sono compatibili solo con alcuni simulatori di volo esistenti. Un insieme di 10 dipswitches (microinterruttori) permette di configurare il joystick per giochi come Falcon 3.0 o Microsoft Flight Simulatorv4.0. Naturalmente con 10 switch i joystick sono compatibili solo con 10 giochi. Comunque sono i 10 migliori simulatori.

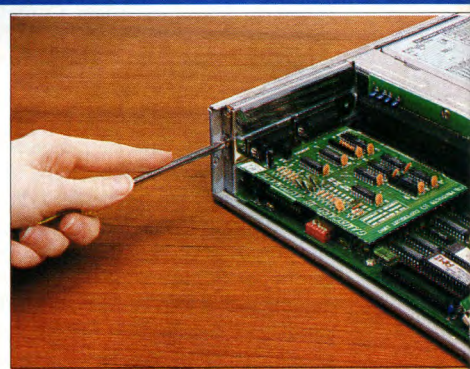
Il Flightstick della CH Products ed il Weapons Control System della Thrustmaster sono ottimi per i simulatori di volo. Il joystick sostituisce la maggior parte dei comandi da tastiera. (Sopra) Il Flight Control System, il principale stick di controllo del kit Thrustmaster.

Sorprendentemente questi sistemi non sono molto robusti, nonostante il fatto che l'FCS sembra venire direttamente da Guerre Stellari. Le basi di entrambi i

Installazione di una scheda giochi

Attenzione, 50.000 volt attraverso il vostro corpo non sono certo un'esperienza piacevole, quindi non dimenticatevi di staccare la spina del vostro PC prima di mettervi mano.

Ovviamente il primo passo consiste nel rimuovere la copertura del PC. Nonostante ci siano normalmente milioni di viti sul retro del PC, è sufficiente togliere le poche necessarie. Controllate sul manuale, per evitare di smontare la ventola di raffreddamento.

Quindi selezionate un opportuno slot di espansione in cui inserire la scheda giochi. Può essere meno ovvio di quanto sembri. Molte volte dopo aver completamente installato la scheda giochi scoprite che la porta giochi esterna rimane coperta dalla copertura del PC.

Una volta selezionato lo slot e inserita la scheda, fissate quest'ultima avvitando la vite in fondo alla stessa. Non stringete troppo, poiché potrebbe essere necessario rimuoverla in futuro.

PRIMI PASSI CON IL TUO PC

sistemi non sono particolarmente larghe e ciò non favorisce la stabilità. Comunque per provare le emozioni del volo, non è possibile andare molto oltre. A parte forse, usando le cloche che vediamo adesso.

Realismo totale

Infine, per la massima emozione: le cloche. Queste *non* sono joystick da combattimento. È più probabile trovarne una simile su un Cessna che non su un F-16 e se provate a fare del dogfighting con una di queste in mano, entrate nelle statistiche obituarie dello Zio Sam prima di riuscire a dire "Era un missile?". In verità le cloche sono strani sistemi, con un meccanismo per curvare orizzontale simile ad un volante per auto e con controlli verticali che richiedono di premere o tirare la cloche dentro e fuori dalla struttura. Questo è però volo vero, roba da Boeing 747. Beccare missili o cose simili, se non impossibile, è invece molto difficile. Ma provate ad usare

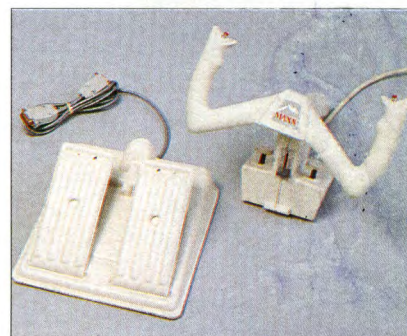
Lo Zoomer, il Maxx Yoke, il Flight Yoke 200 ed il Flying System 2000 - tutti ottimi esempi di cloche compatibili con il vostro PC.

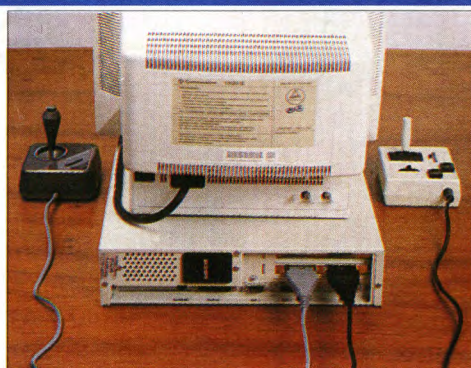
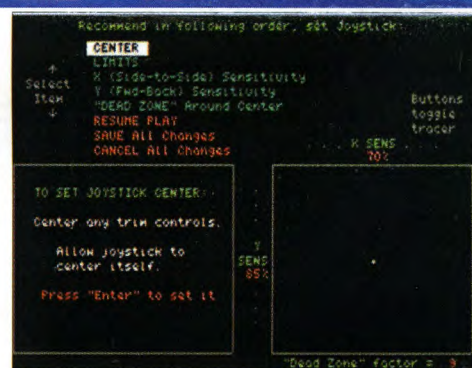
queste con Flight Simulator v4.0 e non crederete ai vostri occhi. Funzionano anche con la maggior parte dei simulatori di guida. Indianapolis 500 diventa uno spasso da usare con queste cloche, e, per una volta, ero più attratto dal provare a vincere una gara che non dal causare le solite ammucchiate alla terza curva. La cloche si attacca al tavolo con dei morsetti, di solito posizionati su entrambi i lati della base. L'unico problema con questi mo rsetti è che non sembrano corrispondere a nessuna misura standard di tavolo. Ho dovuto infilarci il manuale di Jetfighter II per ottenere un supporto decente.

Sotto pressione

Per quelli che vogliono un atmosfera completamente realistica mentre svolazzano sotto il Golden Gate Bridge con il Cessna, diverse compagnie producono anche pedaliere di gomma di complemento alle cloche. Queste servono abbastanza a poco, a parte modificare la vostra posizione orizzontale e non sembrano particolarmente robuste (essendo fatte di plastica economica). Come per le cloche l'uso con simulatori di guida è infinitamente più apprezzabile, visto che sostituiscono l'acceleratore e il freno da tastiera. Questo vi permette di pestare sul freno quando dovete inchiodare - un'autentica soddisfazione!

Contatti

RC Simulations — 0044-272-550900
Euromax — 0044-262-601006
Evesham — 0044-386-765500
Powermark/Gravis — 0044-81-951 3355
ISM (Flightstick) — 0044-21-625 3344

Il sistema cloche/pedaliera Maxx rappresenta il massimo in fatto di realismo.

Con attenzione rimettete a posto la copertura del PC, richiudendola con le viti. Ripetiamo, controllate che la copertura non interferisca con la porta giochi, nel qual caso dovrete scegliere un altro slot.

Ora che tutto è a posto, collegate il vostro joystick alla porta giochi. Ricordatevi di identificare quale è la porta 1 e quale è la porta 2. Nei giochi a due giocatori si può creare una certa confusione se non si sa chi controlla cosa.

Quello che vedete è un tipico schermo di calibrazione. La procedura normale per calibrare correttamente il joystick prevede prima di centrare lo stesso e premere il primo bottone, poi spostarsi verso uno degli angoli e premere il secondo bottone, quindi spostarsi verso l'angolo opposto e premere uno dei bottoni. Gli schermi più complessi (tipicamente quelli dei simulatori di volo come JetFighter 2) richiedono anche di muovere il joystick nelle varie direzioni fino alla massima escursione, per la calibrazione della sensitività e predisporre la giusta quantità di zona inerte alle vibrazioni che potrebbero accidentalmente spostare l'aereo.

SPECIALE

Ci sono molte domande alle quali non abbiamo lo spazio per rispondere nelle pagine della posta, cosi' abbiamo deciso di mettere insieme in un unico articolo un'intera collezione di trucchi, informazioni, suggerimenti e curiosita' sul vostro PC. Come pulire la tastiera, come risparmiare spazio sull'hard disk, come scegliere le espansioni. Con un po' di fortuna nelle prossime pagine potreste trovare la risposta che cercate...

1. Unita Centrale di Elaborazione (CPU)
2. Monitor
3. Drive da 5,25"
4. Interruttore della corrente
5. Drive da 3,5"
6. Indicatore della velocita' del processore
7. Reset
8. Interruttore dell'opzione turbo
9. Controller dell'hard disk
10. Controller della porta parallela/seriale
11. Scheda sonora
12. Scheda grafica VGA

Alla scoperta del PC

Quanto state per leggere e' un cocktail di suggerimenti vecchi e nuovi, piccoli espedienti per migliorare le prestazioni del vostro PC e alcune idee su come agire nelle situazioni di emergenza. La nostra speranza e' che questo articolo vi insegni qualcosa che ancora non conoscevate, e che le informazioni contenute in esso vi siano d'aiuto.

Hard Disk

1. Tenete in ordine il vostro hard disk. Se continuate a installare e disinstallare programmi e' probabile che il vostro hard disk abbia bisogno di una ripulita ogni mese per evitare che spazio prezioso venga sprecato.

I vostri giochi e gli altri programmi dovrebbero ognuno avere una propria directory e dovreste utilizzare estensivamente le sottodirectory invece di tenere troppi file in un'unicadirectory. Il sistema MS-DOS puo' gestire al massimo 512 file nella directory principale e sebbene non ci siano limiti al numero delle sottodirectory, il sistema operativo rallenta se ci sono piu' di 150 file in una sottodirectory.

Utilizzate il programma DOS Shell (a partire dal DOS 4.0) o un programma di gestione dei file come XTree o Norton Commander per controllare i file sull'hard disk. File estranei, obsoleti o che si trovano nel posto sbagliato possono essere facilmente cancellati o spostati.

2. Assicuratevi che la performance sia la migliore possibile. Programmi come Spinrite della Riva controllano se il vostro HD presenta settori danneggiati o inaffidabili, cercano di ripararli, individuano dati danneggiati (e cercano di ristabilirne l'integrita') e determinano il migliore coefficiente di interleave per il vostro hard disk (il numero rotazioni necessarie affinche' una traccia venga letta). Se pensate che il vostro HD non sia nella migliore condizione, un chek-up completo e' la soluzione migliore. Altrimenti potreste perdere improvvisamente dati importanti o, nella peggiore delle ipotesi, dovere acquistare un nuovo hard disk.

3. Velocizzate il vostro hard disk. PC Tools e Norton Utilities contengono entrambi moduli di deframmentazione che riorganizzano l'hard disk in modo che i dati siano immagazzinati consecutivamente invece che casualmente. Questa procedura puo' influire significativamente sulla velocita'di accesso al disco. E' prudente fare una copia su dischetti dell'intero hard disk prima di tentare l'impresa.

4. Comprimete i programmi. Sia che abbiate un HD da 20Mb, sia che ne abbiate uno da 120Mb, probabilmente in questo momento e' pieno. Non c'e' nulla di piu' fastidioso di dover disinstallare un gioco la cui installazione ha richiesto un'ora solo per trascorrere un'altra ora ad installare un nuovo gioco. Comprare un nuovo hard disk e' una soluzione costosa in termini di denaro. Comprimere i file sull'HD che abbiamo gia' e' molto piu' economico.

PKZip e' un eccellente programma di pubblico dominio che comprime i file fino al 30% delle loro dimensioni originarie. E' quindi possibile comprimere interi giochi e risparmiare spazio vitale. PKLite e' un programma che permette di lanciare applicazioni compresse senza dovere decomprimere manualmente i file prima di utilizzarli.

5. Utilizzate il comando Chkdsk. Questo comando controlla se sul vostro HD ci sono file che avrebbero dovuto essere cancellati, ma che sono ancora presenti nel File Allocation Task, e file che occupano lo stesso spazio sull'HD. Questo puo' accadere se non uscite dai programmi seguendo la procedura tradizionale (per esempio, se spegnete il computer mentre siete a meta' di un gioco). Se lo spazio sul vostro HD non e' quello che dovrebbe essere, provate il comando-"chkdsk" prima di presumere che un virus o qualcosa di piu' sinistro abbiano ridotto la sua performance:

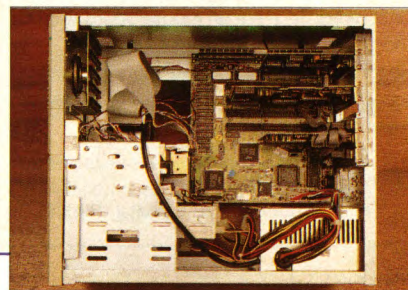
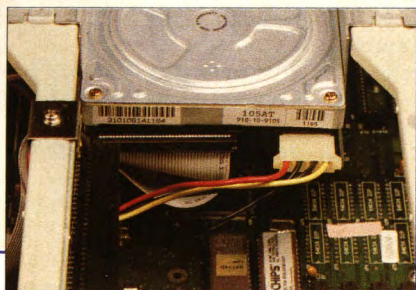
```
Chkdsk/f
```

Digitando /f chiedete al computer di radunare i file irregolari sotto l'etichetta File0000.chk (che potete quindi esaminare con il comando Type File0000.chk e cancellare).

6. Fate regolarmente copie di sicurezza del vostro HD. Tenete i dischetti originali dei programmi al sicuro e copiate regolarmente i file che contengono posizioni salvate o documenti.

7. Muovete la testina dell'HD nella posizione di riposo. La testina dell'HD e' appena sopra al disco e uno scossone potrebbe danneggiare quest'ultimo. Se dovete muovere il computer, l'operazione "park" sposta la testina in un'area inutilizzata dell'HD. E' possibile che ci sia un programma di "park" nel software fornito con l'HD. In caso contrario, potete reperirne uno nel mercato dei programmi di pubblico dominio, e anche PCTools contiene questa opportunita'.

Il processore

1. Co-processori matematici. Il vostro PC ha uno spazio nel quale puo' essere installato un co-processore matematico. Installarne uno non fara' nulla per migliorare la prestazione del vostro PC, a meno che non utilizzate programmi progettati appositamente per riconoscerlo. Dal momento che il co-processore velocizza le operazioni matematiche a virgola mobile, sono soprattutto i programmi di fogli elettronici e CAD/CAM a beneficiarne, ma l'idea che esso puo' essere utilizzato con profitto anche nel software ludico sta cominciando a difforndersi. Falcon 3.0 e' l'esempio migliore di un gioco che si avvale delle capacita' di un co-processore matematico. Anche programmi del genere dei

generatori di frattali possono utilizzarlo. Ricordate che la velocita' del co-processore matematico deve coincidere con quella del computer. Se avete un 386 SX a 25MHz, il co-processore deve essere un 387SX a 25MHz.

Tastiere

1. Sostituire tasti e lettere. Dopo anni di intenso impiego e' possibile che alcuni tasti si stacchino dalla tastiera. Non usate la colla per riattaccarli: un po' di plastilina e' la soluzione indicata. Se il tasto manca del tutto, il vostro fornitore dovrebbe essere in grado di procurarvi un ricambio. Un altro problema e' dato dal logorarsi delle lettere che si trovano sui tasti. Un set di lettere trasferibil ie' la soluzione, anche se temporanea.

2. Pulizia della tastiera Rovesciare caffe' o liquori sulla tastiera e' fatale, ma

polvere e sporcizia possono essere rimossi con un pulitore ad aria compressa o un aspirapolvere. Alcuni cataloghi offrono piccolia spirapolvere portatili proprio per questo proposito, ma non c'e' nessuna ragione per cui non dobbiate utilizzare quello di casa ,sul quale avete montato quella spazzola che fino a questo momento non sembrava servire a niente.

Dalla Tandy potete ordinare uno strumento apposito per rimuovere i tasti (non tentate mai di farlo con un cacciavite). Potete cosi' pulire sotto al tasto con un batuffolo di cotone umido (niente detergente) o anche un bastoncino per le orecchie bagnato.

Mouse

1. Pulizia del mouse. Se il vostro mouse, dopo mesi di fedele servizio, improvvisamente vi sembra impreciso e poco affidabile, probabilmente ha bisogno di essere pulito. Capovolgete il mouse e usate una biro o una monetina per rimuovere il disco che tiene la pallina al suo posto. Pulite la pallina con un panno morbido, e fate la stessa cosa con la cavita' che la ospita (anche qui niente detergenti). Rimontate il mouse. Le cose dovrebbero migliorare notevolmente.

Questa procedura e' adatta solo a mouse meccanici. Se avete un mouse ottico la causa dei vostri problemi e' probabilmente il logoramento delle linee sul tappetino. In questo caso dovrete comprare un nuovo tappetino.

Floppy Disk

1. Trasformare dischi a bassa densita' in dischi ad alta densita'? E' possibile acquistare uno speciale apparecchietto che perfora i dischetti formato 3,5" da 720K trasformandoli in dischetti ad alta densita' da 1,44Mb. Sono in molti a giurare che questo sistema funziona, ma noi non vi consigliamo di salvare dati importanti su un dischetto trattato in questo modo. Secondo alcuni i dischetti a bassa densita' sono in realta' dischetti che hanno fallito il test di qualita' per l'alta densita'. In ogni caso, la percentuale di probabilita' di avere problemi e' alta. Fate attenzione.

2. Trasformare il drive a: in drive b: Alcuni programmi possono essere installati solo dal drive a:. Se avete acquistato un drive da 3,5" per giocare e lo aveteinstallato come drive b:, potete cambiare temporaneamente il suo status con il comando

```
assign a: b:
```

La macchina considerera' il vostro drive b: come drive a:, e potete procedere normalmente con l'installazione. Un reset ottenuto con i tasti Ctrl-Alt-Del o premendo il bottone di reset del computer ristabilira' la configurazione originaria. E' possibile ottenere lo stesso risultato digitando assign (enter).

3. Pericolo di contagio. La maggior parte dei virus infetta l'hard disk quando si inserisce un dischetto contaminato nel drive. Detto questo, ricordate che i virus sono rari e bastano poche precauzioni per assicurarsi che il vostro computer non ne sia affetto.

Potete acquistare un individuatore di virus (piu' antidoto), come l'Anti-Virus Toolkit della S&S (aggiornato ogni quattro mesi ma piuttosto costoso, oltre L 200.000). In alternativa, sul mercato di pubblico dominio ci sono molti programmi che possono fare al caso vostro, come ViruScan della McAfee, ma il Toolkit e' il modo migliore per dormire sonni tranquilli. Vale la pena di acquistarlo se il vostro PC viene usato da molte persone, dal momento che il programma registra tutti i dischi che vengono inseriti nella macchina. Potete anche procurarvi un individuatore di virus, che vi permette di controllare se la macchina e' stata infettata. In caso affermativo, pero', dovrete comunque trovare il modo di rimettere le cose a posto.

Se nessuna di queste soluzioni vi soddisfa, le precauzioni descritte sotto dovrebbero aiutare la vostra macchina a restare sana ed in buona salute.

- Non utilizzate dischi di provenienza incerta.
- Non utilizzate dischi che hanno "fatto il giro" spostando dati da PC a PC.
- Non utilizzate dischi piratati.
- Proteggete sempre i vostri dischetti, tranne nel caso in cui dovete scrivere dei dati. Questo aiuta ad arrestare il diffondersi dei virus.

I dischi che trovate allegati alle riviste non dovrebbero presentare problemi. PC Review effettua severi controlli sui propri dischetti, e la maggior parte delle altre riviste fa lo stesso.

4. Evitare le ricadute. Se trovate un virus sull'hard disk, riparare l'HD non e' sufficiente. Dovete controllare anche tutti i vostri floppy disk. Il virus ritornera' nel momento stesso in cui inserirete nel computer il floppy disk che lo ha causato. La presenza di un virus su un floppy disk non garantisce che voi abbiate trovato la fonte originaria dell'infezione. Il dischetto puo' essere stato contagiato dall'hard disk.

5. Non usate copie non autorizzate dei programmi. Le ragioni per cui la pirate-

IL VOSTRO MENU

Se giocate regolarmente a molti giochi e passate in continuazioneda sottodirectory a sottodirectory, potete creare un semplicemenu' MS-DOS cosi' che per caricare un programma basti digitareil numero del programma e lasciare fare al DOS il resto dellavoro.

Ipotizziamo che abbiate tre giochi nel vostro hard disk: Falcon3.0, Indiana Jones and the Fate of Atlantis e Links (un ottimotrio, a dire il vero).

Le linee che seguono mostrano come e' possibile creare il menu'.Potete utilizzare un word processor. In questo caso scrivete ifile dando il return alla fine di ogni linea, e salvate ogni file separatamente in formato ASCII (solo testo).

Copiate il testo dei file facendo attenzione a non commettereerrori e premete enter in fondo ad ogni linea, ultima esclusa.Alla fine dell'ultima linea premete Ctrl-Z per informare il DOSche avete terminato di battere il programma. Tornerete al promptC:>.

Programma 1
Chiamate questo file MENU.TXT

```
Menu' principale
1. Falcon 3.0
2. Ultima Underworld
3. Indiana Jones & the Fate of
Atlantis
```

Programma 2
Chiamate questo file MENU.BAT

```
@echo off
cls
type c:\menu.txt
```

Programma 3
Chiamate questo file 1.BAT

```
@echo off
cls
c:
cd \falcon3
falcon3
cd \
menu
```

Programma 4
Chiamate questo file 2.BAT

```
@echo off
cls
c:
cd \uw
```

ria e' deprecabile sono ben note. E' illegale, sottrae ai programmatori i loro giusti diritti d'autore ed e' parzialmente responsabile dell'alto prezzo di molti programmi. Si tratta pero' di argomentazioni di carattere morale che non impediscono a molte persone di pirateggiare comunque. C'e' pero' un'altra considerazione da fare: usare programmi piratati e' un ottimo modo per introdurre un virus nel vostro PC.

Molti editori di software permettono agli utenti di fare copie dei dischetti contenuti nella confezione. Si tratta di copie di sicurezza da utilizzare se il programma originale si rovina e sono esclusivamente per uso personale - come specificato chiaramente nel manuale.

Slot di espansione

1. ISA, EISA o MCA? Nel retro del vostro PC c'e' un'area dedicata agli slot di espansione. Secondo il modello di PC che possedete potete avere da uno a otto slot di espansione (il modello PS/1 non ne ha nessuno - il deck di espansione deve essere acquistato separatamente).

Attualmente ci sono tre standard: ISA, EISA e MCA. E' probabile che il vostro sia un'ISA (Industry Standard Architecture). Gli altri due sono apparsi sul mercato nel 1988, quando l'IBM ha lanciato la serie PS/2 con un bus totalmente nuovo ed incompa-tibile. La cosa aveva le sue ragioni: i bus attuali sono progettati per trasmettere dati fino a 16 bit alla volta, mentre l'IBM prevedeva che sarebbe venuto il momento in cui gli utenti avrebbero avuto bisogno di trasmettere 32 bit alla volta.

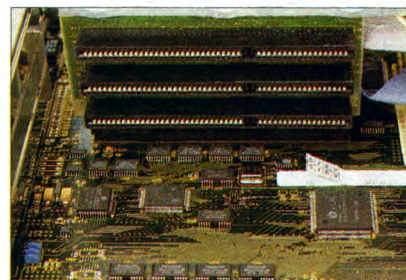
Inoltre, dal momento che la Micro Channel Architecture (MCA) era incompatibile con il vecchio standard ISA, "veniva da se'" che gli utenti sarebbero stati costretti ad aquistare dall'IBM.

Non appena l'MCA venne distribuito sul mercato, un consorzio di societa' che fabbricavano PC compatibili (tra queste la Compaq e la AST) svilupparono la Extended Industry Standard Architecture -capace di trasmettere dati a 32 bit alla volta e compatibile con il vecchi standard ISA.

Ne l'EISA ne l'MCA sono particolarmente diffusi al momento. Se avete una macchina MCA la maggior parte delle schede di espansione piu' diffuse e' disponibile anche in versione MCA, madovete richiedere appositamente il modello al venditore o al costruttore.

Se avete un PC XT - con un processore 8086, 8088, V20 o V30 - avete un bus di espansione a 8-bit, capace di trasmettere un byte di dati alla volta (otto bit equivalgono a un byte). Se avete un PC AT (80286 o superiore) il bus e' a 16 bit e' puo' trasmettere 2 byte alla volta.

2. Scegliere lo slot giusto. Gli slot di espansione sulle macchine AT saranno spesso un mix tra quelli progettati per accogliere schede a 8 bit e quelli progettati per schede a 16-bit (basilarmente, uno slot corto e' per 8 bit mentre uno lungo e' per 16-bit). La scheda sonora AdLib che potete vedere nella foto e' una scheda a 8-bit, mentre la Soundblaster Pro e' a 16. In generale, potete inserire una scheda a 8-bit in uno slot a 16-bit, e talvolta e' possibile fare anche il contrario. Alcune schede a 16-bit lavorano come schede a 8-bit se inserite in uno slot di questo tipo.

3. Assicuratevi che ci sia abbastanza spazio. Le schede variano anche in dimensioni. Alcune richiedono tutta l'ampiezza del PC, e la macchina dovrebbe essere dotata di guide che tengono la scheda

in posizione anche dall'altra parte. La scheda sonora Roland e' un noto esempio di espansione che occupa l'intera larghezza della macchina. Ci sono schede che semplicemente non possono essere installate su macchine molto piccole.

MS-DOS

1. Ram libera. Mem e' un comando molto utile soprattutto per i giocatori accaniti. E' incluso nel DOS 4.0 o superiore.

```
MEM
```

vi informera' su quanta RAM libera avete attualmente a disposizione. In questo modo potete immediatamente sapere se il programma che avete amorevolmente installato su hard disk girera'o no. Se non avete una versione del DOS 4.x o 5.0, Ckhdsk avra'lo stesso effetto, ma richiede piu' tempo.

2. Utilizzate il comando prompt Probabilmente il comando piu' utile che potete inserire nel file autoexec.bat e' il seguente:

```
PROMPT $P$G
```

Questo significa che invece del reticente prompt C:> otterrete un prompt che include gia' l'appropriata subdirectory. Per esempio C:MAXIS/ATRAIN>.

In ogni caso, se non avete prompt nel file autoexec.bat, utilizzate il comando ogni volta che decidete di utilizzare DEL*.*. Risparmia molte lacrime.

3. Usate il comando prompt con fantasia. I parametri pg non sono gli unici che potete usare. Provate con i seguenti:

```
PROMPT $t
PROMPT $d
PROMPT $v
PROMPT $ Give me your command,
master $g
```

4. Solo per DOS 4.x e superiore. Potete cancellare alcuni file senza scrivere il nome di ognuno ogni volta utilizzando lo switch /p (pausa):

```
DEL *.TXT/p
```

Ora otterrete un messaggio che dice "Delete this (y/n)?" per ogni file .txt. E' un sistema piu' rapido che digitare il comando ogni volta.

5. Rendete le directory leggibili. Se utilizzate il comando Dir i nomi dei file nella directory scorreranno lungo lo schermo a

```
cd \
menu
```

Programma 5
Chiamate questo file 3.BAT

```
@echo off
cls
c:
cd \atlantis
atlantis
cd \
menu
```

Ora spegnete il computer e riaccendetelo. Al prompt digitate "Menu" e premete enter. Ora tuto cio' che dovete fare per caricare il programma che volete e' premere il numero corrispondente. Quando finite di giocare tornerete al menu'.

I file .bat sono semplicemente un insieme di comandi DOS messi insieme in un file ed eseguiti uno dopo l'altro.

I comandi usati nei file significano:

(Programma 2)

```
@echo off                I comandi che seguono non verranno mostrati sullo schermo.
cls                      Clear Menu
type c:\menu.txt         Mostra il programma Menu' sullo schermo
```

(Programma 5)

```
@echo off
cls
c:                       Ritorna alla root directory
cd \atlantis             Va alla sottodirectory "Atlantis"
atlantis                 Carica Indiana Jones
cd \                     Ritorna alla root directory quando avete finito di giocare a Indy
menu                     Mostra il menu'
```

Il manuale MS-DOS 5.0 contiene una variante di questo programma, ma noi pensiamo che la nostra sia piu' semplice da creare. Comnque potete sempre dare un'occhiata al manuale.

velocita' supersonica, illeggibili. Molti conoscono il comando dir/p che interrompe lo scorrimento ad ogni schermata ed il comando dir/w che elenca i file orizzontalmente, ma il DOS 4.x e 5.0 permette di elencare i file in un ordine deciso da voi.

Utilizzate /on per un elenco in ordine alfabetico e /od per uno in ordine di data; /os elenca i file in ordine di dimensione(partendo dal piu' piccolo). I file possono anche essere elencati in ordine inverso utilizzando gli switch /o-n, /o-d e /o-s. Dir/s elenca non solo i file nella directory ma anche quelli nelle varie sottodirectory.

Gli switch possono essere utilizzati insieme:

```
dir/p/on/s
```

elenca tutta la directory e le sottodirectory in ordine alfabetico, interrompendosi dopo ogni schermata.

Se avete una versione del DOS precedente potete ottenere lo stesso risultato con l'opzione sort, ma la procedura e' piu' involuta.

Incidentalmente, la ragione per la quale i file vengono listati casualmente e' che inizialmente essi vengono mostrati nell'ordine in cui sono stati creati, quindi ogni volta che ne cancellate uno il programma riempie lo spazio lasciato libero con il prossimo file che inserite. E' questa la ragione per cui i file piu' recenti non necessariamente si trovano alla fine.

6. Non preoccupatevi degli asterischi. Invece di utilizzare *.* nei vostri comandi per indicare "tutti i file di questa directory", potete semplicemente usare il punto con uno spazio su tutte e due i lati:

```
COPY . A:
```

Quando listate una directory, noterete che le prime due voci sono sempre ".." e ".". I due punti si riferiscono alla directory superiore (quindi cd .. vi portera' alla directory dalla quale provenite), mentre il singolo punto si riferisce alla directory attuale.

7. Passate al DOS 5.0. Richiede meno memoria, potete caricare i driver e il DOS stesso nella parte di memoria alta, ha una shell quasi decente per la gestione dei file, non dovete partizionare l'hard disk e costa meno di L.150.000 (assicuratevi di acquistare i dischi della dimensione giusta; DOS 5.0 puo' essere installato solo dal drive a: ed il trucco Subst visto prima non funziona perche' l'installazione richiede di resettare la macchina).

Contatti

PC Tools	Central Point 0044-(81)8481414
Spinrite	Riva 0044-(420)22666
Xtree Pro Gold	Xitan 0044-(703)899113
Adlib	Mindscape 0044-(444)246333
Soundblaster	Westpoint Creative 0044-(743)248590
Roland	Roland 0044-(252)816161
MS-DOS 5.0	Microsoft 0044-(734)270001
Norton Antivirus	Symantec, 0044-(628)776343
Comandante Norton	Symantec, 0044-(628)776343

Monitor

1. Date al vostro monitor qualcosa di interessante da fare. Soprattutto se avete un monitor monocromatico. I monitor monocromatici spesso vengono lasciati accesi per ore con la stessa immagine sullo schermo. Questo puo' rovinare i fosfori del monitor. Esistono programmi che, quando nessun tasto viene premuto per un certo tempo, riempiono lo schermo con animazioni e immagini in movimento. Queste immagini non hanno su un monitor monocromatico lo stesso effetto che hanno su uno a colori, ma i monitor a colori corrono meno pericolo di rovinarsi a causa di un'immagine fissa per troppo tempo.

2. Innocuo o pericoloso? Che il monitor sia pericoloso per la salute non e' ancora stato provato. E' pero' certo che una lunga permanenza davanti al computer causa occhi arrossati o mal di testa. Il modo migliore di ridurre la luminosita' e'... ridurre la luminosita' con l'apposita manopola! Potete anche acquistare filtri anti-luminosita' e anti-radiazioni. I primi equivalgono piu' o meno a una calza di naylon tesa sullo schermo. I secondi sono piu' efficaci in termini di salute fisica, e quindi anche piu' costosi (il prezzo di alcuni sfiora L.500.000).

3. Controllate la definizione del monitor. La definizione grafica dipende dal numero di pixel mostrati contemporaneamente su schermo; un monitor VGA ha una definizione di 640 x 480 mentre un SuperVGA raggiunge i 1024 x 768, ma questi dati non dicono quanto bene il vostro monitor e'capace di mostrare questi pixel.

Un modo per stabilirlo e' valutare la distanza tra i puntini blu, rossi e verdi che compongono la martice dei colori. Piu' bassa e'questa distanza, migliore e' la definizione. 0,31mm e' un buon valore; 0,28mm eccellente.

4. Proteggete il vostro monitor. Coprite il vostro monitor quando non lo usate, cosi' da proteggerlo da polvere e sporcizia. Non e' necessario acquistare un apposito cappuccio: basta mettere il tappetino del mouse sopra al monitor dopo che si e' spento il computer. Nota: non mettete nulla sul monitor mentre il computer e' in funzione.

Schede sonore

1. Date voce al vostro PC. Una scheda sonora puo' essere facilmente inserita in uno slot libero. Insieme alla scheda spesso ricevete un dischetto contenente i programmi per gestirla e magari qualche musichetta. Attualmente le schede piu' diffuse sono tre. La AdLib e' la piu' supportata dai programmatori, con la SoundBlaster di poco al secondo posto. La SoundBlaster viene utilizzata dai programmi che includono voci digitalizzate, talvolta in congiunzione con una seconda scheda (si', ci sono programmi che si aspettano da voi due schede sonore!). La Roland e' superiore ad entrambe le prime due, ma e' meno supportata dal software in circolazione. Inoltre ci sono in circolazione un buon numero di schede compatibili con lo standard AdLib/SoundBlaster; alcune sono meno costose, ma non presentano l'intera gamma di capacita' delle due principali.

I monitor attirano la polvere peggio dei soprammobili. Non dimenticate mai di coprire il vostro mentre non lo usate. Il tappetino del mouse andra' benissimo.

La scheda sonora AdLib e' ottima e a buon prezzo. Schede compatibili sono in vendita a un costo ancora inferiore.

La sfera del mouse puo' sporcarsi e comprometterne le prestazioni. Potete facilmente rimuoverla e pulirla.

THE MIND-BLOWING BLOCK-BUSTER!
PUSH-OVER IS A BRILLIANT NEW CONCEPT IN ACTION PUZZLE GAMES.
THIS GAME IS NO... PUSH-OVER
FEATURING G.I. ANT TM
AND HIS BUDDY COLIN CURLY TM
PUSH-OVER
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES
ocean
You've never played anything like this before!
In Push-Over you will meet Colin Curly™ and a new superstar, G.I. Ant™, the most dynamic and instantly likeable character in video games.
Solve a series of mind-expanding puzzles using super-power dominoes set in a series of stunningly designed themes.
Push-Over and G.I. Ant™ - together they add up to a winning combination!
OCEAN SOFTWARE LIMITED . 6 CENTRAL STREET . MANCHESTER M2 5NS .
TEL: 061 832 6633 . FAX: 061 834 0650
THE CHARACTER COLIN CURLY™ IS THE PROPERTY OF SMITHS CRISPS LIMITED © 1987

La Philips ha lanciato il suo Compact Disk Interactive system con 35 pubblicazioni. Potrebbe essere questa la piattaforma per il software educativo che i genitori cercano? Tim Carrigan analizza le potenzialità del CD-I.

CD-I: un

Il recente lancio della Philips del primo riproduttore di Compact Disk Interactive (CD-I) creerà un dilemma a molti proprietari di PC, specie a quelli che stanno considerando l'aggiunta di un drive CD-ROM. Il problema è che il CD-I può eclissare il PC nell'ambito del software per l'educazione, per i giochi e per la casa, ossia tutto ciò che motiva l'utenza non professionale a connettere un CD-ROM al proprio PC.

Il CD-I è stato sviluppato dalla Philips nella speranza di stabilire un nuovo standard mondiale nell'editoria multimediale su compact disc (altro settore rilevante per la Philips) analogamente a quello del CD audio nel campo della distribuzione musicale. La Philips ha collaborato sia con la Sony che con la Matsushita - la compagnia proprietaria dei marchi JVC e Panasonic - per assicurarsi il maggior supporto possibile da parte dell'industria dell'elettronica di consumo. È atteso il lancio di riproduttori CD-i nei prossimi 12 mesi da parte sia della Sony che della Matsushita (con il marchio Technics), come pure di altre aziende dell'elettronica di consumo. la Sony e la Philips hanno già mostrato in pubblico i modelli portatili e la Philips ha annunciato la disponibilità della sua versione per la fine dell'anno. La disponibilità dei modelli delle altre marche non è ancora prevedibile, anche se molti sostengono che molto dipenderà dal successo che avrà la campagna promozionale della Philips.

Per ora c'è un solo modello disponibile, il Philips CD-i 205, disponibile a Londra in magazzini del centro come Harrods e Peter Jones. La Philips annuncia la disponibilità entro settembre in tutto il paese presso un grosso numero di rivenditori di materiale elettronico. Il modello 205, come qualsiasi CD-I, è fondamentalmente un computer travestito per sembrare tutto meno che un computer. All'interno del lucido box ci sono infatti gli stessi elementi che si possono trovare negli home computer o nei computer professionali, con l'aggiunta del lettore CD-ROM. Per coloro che amano i dettagli più tecnici dirò che l'unità centrale della macchina è il Motorola 68000, quello utilizzato per l'Amiga 500 e per il Macintosh Classic, come pure il resto dei componenti fornito dalla Motorola, che ha stabilito un'intesa con la Philips per lo sviluppo di elementi in silicio per i riproduttori CD-I. La macchina è dotata di 1Mb di RAM e utilizza un sistema operativo real-time chiamato OS/9, ribattezzato per il CD-I come CD-RTOS (Compact Disc Realtime Operating System). Vista dall'esterno la macchina potrebbe sembrare un normale riproduttore CD. I comandi, tenuti al minimo indispensabile, sono molto semplici: ci sono i

bottoni per la riproduzione, lo stop, l'avanzamento di una traccia, di apertura/chiusura, di regolazione volume e di accensione/spegnimento. Il riproduttore può essere connesso sia alla TV che allo stereo, visto che può essere utilizzato anche come riproduttore di CD audio. La connessione alla TV realizzata tramite un connettore RF ed è fornito anche una connessione S-Video. La connessione allo stereo realizzata tramite i connettori audio tradizionali. Il riproduttore non ha tastiera, ma è invece controllato da un mouse a due bottoni o da un joystick. La Philips ha progettato una serie di dispositivi di input per il CD-I, includendo un telecomando a infrarossi con un piccolo joystick, due bottoni e con gli stessi bottoni disponibili sul CD-I. In alternativa c'è una track-ball con due bottoni, progettata per essere utilizzata dai bambini, connessa con il riproduttore da un lungo cavo. Inoltre è possibile connettere alla macchina un joystick standard o un mouse. In vendita per poco meno di 600 sterline (circa 1.400.000 lire), il costo è confrontabile a quello di trasformazione di un PC tradizionale in una versione multimediale, con un lettore CD-ROM, un sottosistema audio con schede SoundBlaster o MediaVision e scheda grafica SuperVGA. Tale PC dovrebbe essere basato su Windows 3.1, con un 386sx, almeno 2Mb di RAM, anche se 4 o 8 Mb sarebbero più appropriati.Visto che i costi di trasformazione di un PC multimediale o di acquisto di un riproduttore CD-i sono all'incirca equivalenti - nell'ipotesi di disporre di un PC adeguato da trasformare o di uno stereo e una televisione a cui connettere il CD-i - l'argomento principale di confronto rimane il supporto software dei due sistemi. Il sistema CD-i dispone di una spada a doppio taglio. Da un lato il fatto che il sistema sia progettato per essere connesso con lo stereo e che possa riprodurre i CD audio gli dà un certo vantaggio rispetto ad un PC con lettore CD-ROM. D'altro canto deve disporre di pubblicazioni multimediali scritte ad hoc per il sistema operativo di tale sistema, che è completamente diverso da quelli di qualsiasi PC. Questo ha richiesto lo sviluppo di nuovi prodotti, come pure nuovi strumenti di sviluppo per tali prodotti, in un ambiente di sviluppo difficile e costoso come è quello del software per CD-I. Per cui attualmente sono disponibili solo 35 titoli per il riproduttore 205, tutti sviluppati con i finanziamenti, forniti in diverse modalità, dalla Philips e distribuiti con l'etichetta American Interactive Media, il braccio della Philips incaricato di stimolare la

rivale potenziale per il PC

produzione delle pubblicazioni per CD-I. Per contro, la natura aperta dell'architettura PC porta ad una disponibilità notevolmente maggiore di prodotti disponibili per CD-ROM, visto anche il costo di sviluppo di applicazioni per CD-ROM. È comunque vero che pochissimi dei prodotti per PC sfruttano completamente le potenzialità del multimediale, visto che la maggior parte dei prodotti CD-ROM per PC sono database testuali o semplicemente raccolte di testi.

La categoria più numerosa di dischi è orientata verso i bambini, con titoli come Sesame Street, Cartoon Jukebox, Sandy's Circus Adventure and StoryTeller. In Sesame Street per esempio un bambino può compiere un giro lungo Sesame Street scegliendo di visitare i personaggi Count, Ernie e Bert o Big Bird. In ciascun luogo ci sono giochi educativi ed esercizi. Cartoon Jukebox è uno delle pubblicazioni più interessanti nella categoria dei bambini. Partendo da una delle tante canzoni disponibili permette al bambino di colorare le animazioni associate a tale canzone, usando un sistema di pittura molto semplice. Alla fine l'animazione può essere riprodotta con la canzone e con i colori utilizzati dal bambino. Il disco StoryTeller funziona analogamente, questa volta consentendo al bambino di comporre il proprio libro delle favole, selezionando lo sfondo e poi aggiungendo i personaggi, le parti di narrazioni già pronte e la musica disponibile. Una delle pubblicazioni meglio sviluppate è Sandy's Circus Adventure, con lo stesso sistema di pittura di Cartoon JukeBox, ma con più colori disponibili e un maggior numero di soggetti da pitturare. Questa publicazione cerca di fornire una certa interattività nella sviluppo della narrazione, poiché in certi punti chiave l'utente può determinare lo svolgimento della storia. Questa caratteristica del disco è piuttosto rudimentale visto che non sono fornite mai più di due scelte per punto e ogni sezione abbastanza autonoma dalle altre ma è un'esperienza stimolante e suggerisce interessanti potenzialità di espansione.

Il limite reale per chi vuole giochi veri è legato al numero e alla qualità dei giochi disponibili per il CD-I. Nel catalogo iniziale ci sono solo cinque giochi e la loro qualità è abbastanza inconsistente. Ad un estremo dello spettro troviamo un golf per CD-I, The Palm Springs Open, che usa lo stesso percorso del suo omonimo. Il gioco prevede giocatori controllabili con il telecomando e un commento piuttosto ripetitivo. Mentre non c'è niente di nuovo dal punto di vista del gioco, l'implementazione aggiunge qualcosa al genere, specie con l'uso dei giocatori visualizzati con sequenze video in movimento. Infatti la Philips è così eccitata da questa nuova soluzione che ha creato un gruppo speciale alla American Interactive Media per la pubblicazione di altri giochi che usano personaggi video, il prossimo è una simulazione del baseball con animazioni video di lanciatori veri. All'altro estremo dello spettro troviamo il gioco di strategia Defender of the Crown, che è stato progettato e realizzato in maniera così approssimativa che è praticamente inutilizzabile. Fra gli altri giochi troviamo CD-I Pin-Ball, Connect 4, Battleship, imitazioni di giochi analoghi disponibili su altre piattaforme. Il resto del catalogo è orientato alla manualistica per la casa e a pubblicazioni educative, molti delle quali orientate alla divulgazione per i giovani. Van Gogh è un buon esempio, versione multimediale di un libro divulgativo sul famoso pittore. Il disco contiene rappresentazioni di buona qualità dei suoi dipinti con dettagli biografici. Sono disponibili dischi simili sul Rinascimento a Firenze e sui tesori del Museo Smithsoniano Americano. Visto che esiste un collegamento con il CD-Digital Audio (CD-AU) non sorprende la disponibilità di pubblicazioni musicali nel repertorio iniziale. Titoli come un disco su Pavarotti, due raccolte di vecchi dischi da jukebox con canzoni classiche e un disco di Louis Armstrong dimostrano le capacità musicali del sistema. Sorprendentemente c'è una certa scarsità di pubblicazioni manualistiche, settore in cui le applicazioni multimediali si sono dimostrate particolarmente efficaci. L'unico disco in tal senso in catalogo è quello sviluppato da Time Life, basato sul relativo libro sulla fotografia a 35mm. Il disco vi permette di compiere diversi esercizi nelle aree fondamentali e, usando sequenze video in movimento su un quarto dello schermo, vi permette di scattare delle fotografie virtuali a oggetti in movimento, con la macchina fotografica predisposta con i valori selezionati da voi. Potrete quindi vedere i risultati come se fossero stampati dal fotografo. Dopo tutto, comunque, il catalogo software CD-I ha fallito nel mostrarmi qualcosa che mi convincesse che avessi intenzione o necessità di acquistare un riproduttore CD-I. Comunque lo stesso altrettanto vero per quanto riguarda i lettori CD-ROM per PC, dove sono pochi i titoli di interesse per l'utenza domestica.

La Philips ha promesso che renderà disponibile un riproduttore CD-I con sequenze video in movimento a tutto schermo da un compact disc entro la fine dell'anno. Infatti ha già mostrato questo modello in funzione e la qualità del video stata giudicata positivamente da tutti. Questo nuovo riproduttore non solo permetterà la vendita di video su CD-I - sebbene questo sia ancora problematico poiché un singolo CD-i può contenere al più 72 minuti di video - ma, forse più importante, giochi con sequenze video a tutto schermo e film interattivi.

La Philips ha anche allacciato un rapporto di lavoro con una divisione del gigante americano per le telecomunicazioni GTE per lo sviluppo di una TV interattiva basata su CD-I. Il sistema funziona analogamente al televideo permettendo al trasmettitore l'inclusione di alcune informazioni aggiuntive nel segnale inviato. Queste informazioni sono archiviate nel riproduttore CD-I e possono essere richiamate in qualsiasi momento dallo spettatore. Un esempio di come possa essere usato il sistema nella trasmissione di eventi sportivi dal vivo dove le informazioni circa il punteggio potrebbero essere inviate continuamente aggiornate, in maniera da essere consultabili d all'utente in qualsiasi istante. Informazioni aggiuntive sul gioco e sui giocatori potrebbero essere memorizzate sul disco CD-I, in modo da permettere all'utente di ottenere informazioni addizionali durante la trasmissioni. Il CD-I è solo uno di un'ampia gamma di sistemi multimediali orientati al mercato home disponibili oggi, dei quali solo pochi sopravviveranno alla prova del mercato. Una delle compagnie guardate con maggior interesse la Nintendo che si è pubblicamente impegnata a rendere disponibile un espansione CD-ROM ai NES quest'anno, con un prezzo atteso di 200 dollari negli Stati Uniti. Nintendo è già coinvolta in una fitta rete di accordi circa l'editoria su CD-ROM. Ha anche un accordo con la American Interactive Multimedia (proprietà della Philips) per lo sviluppo congiunto di giochi per il CD-I basati su famosi personaggi Nintendo come Super Mario e Princess Zelda. Apple, Sega, Commodore e molti altri hanno in corso di sviluppo sistemi basati su CD-ROM oppure sono sul mercato con una varietà di sistemi in competizione per l'editoria, i giochi e i prodotti di informazione e intrattenimento su CD-ROM. Quale, se qualcuno, di questi sistemi trionferà? Una cosa è certa: CD-ROM sui PC avranno sempre più concorrenza nei prossimi anni, non ultima quella dei CD-I, rendendo sempre più difficile l'acquisto dei sistemi oggi disponibili.

MODEM E COMUNICAZIONE

In questa serie di articoli riguardo al PC, hardware e software, vi condurremo passo dopo passo, attraverso come usare, controllare ed incrementare le prestazioni della vostra macchina. Scoprirete quali sono i componenti di un PC, come usarli e come utilizzare il software per trarre il meglio dal vostro computer.

Collegare il vostro PC con il mondo esterno: una prospettiva eccitante ma non priva di insidie. Oggi parleremo di come effettuare le connessioni giuste.

I collegamenti modem e PC-to-PC sono grandi, quando funzionano. Probabilmente voi stessi utilizzate questo tipo di tecnologia diverse volte alla settimana senza accorgervene e senza pensarci troppo, ad esempio ogni volta che spedite un fax o che ritirate denaro da uno sportello automatico.

Sfortunatamente, più le cose sembrano semplici da fare, più complicate sono nella realtà. Le comunicazioni tra PC (comms, in breve) rientrano in questa categoria, e possono essere dannatamente complesse. Non perché sia cos difficile riuscire a far dialogare un PC con un altro, ma perché quando si usano i modem, si abbandona l'asettico mondo dei segnali digitali (uno e zero) che i PC utilizzano, e si entra nel mondo delle telecomunicazioni e del sistema telefonico pubblico (PSTN). Il PSTN fu progettato per trattare soltanto messaggi vocali in un era in cui perfino un telex era considerato un mezzo di comunicazione avveniristico, e non per trasmettere le quantità relativamente grandi di dati di cui gli utilizzatori di PC hanno bisogno.

Gli ingredienti base

Iniziamo dando un'occhiata a tutto ciò che vi serve per far "parlare" un PC con un altro. E quando diciamo "parlare", intendiamo essere in grado di scambiare dati entro limiti ben precisi. Le PC comms permettono soltanto una cosa, ovvero il movimento dei dati da un PC ad un altro. Potete aver bisogno di ciò per varie ragioni; ad esempio per mandare dei file ad un amico, o presso il vostro ufficio, o anche per accedere ad un database o ad un servizio di messaggeria elettronica, in modo da lasciare posta per altre persone o raccogliere programmi shareware.

Questa catena ha diversi anelli. Prima di tutto, vi serve un software di comunicazione, che svolge le funzioni di inviare i comandi al modem, in modo che sappia cosa fare, e di eseguire le funzioni necessarie per avere il file giusto spedito in linea nel modo giusto.

Poi vi serve un cavo che colleghi la porta seriale del vostro PC (a 25 o 9 pin, non importa) al modem (una presa a 25 pin, usualmente marcata DTE, data terminal equipment). Sul retro del modem c'è una presa Line, dove dovrete collegare il cavetto di tipo telefonico, che ha un piccolo connettore dalla parte del modem ed una spina di tipo BT dall'altro capo (questo cavo di solito fornito insieme al modem). Potete semplicemente scollegare il telefono dalla presa BT e collegarci il modem, o procurarvi un duplicatore di prese se volete continuare ad usare il telefono. Alcuni modem possiedono un utile collegamento marcato Phone nel quale possibile appunto collegare il telefono.

Questo completa gli accessori di cui avete bisogno per connettervi.

I modem

Fisicamente esistono due tipi di modem, interni ed esterni. Un modem interno si installa in uno degli slot di espansione del vostro PC, mentre un'unità esterna una scatola di metallo o di plastica, spesso progettata in modo da permettere al telefono di essere posizionato su essa. Nessun modello ha vantaggi particolari; un modem interno vi porta via uno slot d'espansione, mentre uno esterno richiede un adattatore AC. Esistono anche parecchi modem tascabili in giro al momento, progettati per essere usati in congiunzione con portatili e laptop. Sono un po' più costosi, ma ne vale la pena se viaggiate spesso ed avete bisogno di interfacciarvi con l'esterno.

I modem vengono prodotti in tutte le forme e dimensioni. In alto potete vedere un modem esterno standard, il Dowty Quattro. Sopra: la gamma Dataflex Pocket: piccoli ma funzionali quanto i fratelli "maggiori".

Un modem di una qualsiasi delle principali industrie produttrici va bene; ovviamente l'acquisto principe un vero modem Hayes, ma la Miracom e la Tricom producono degli ottimi apparati. Nel campo dei portatili, la serie WorldPort ha una reputazione eccellente.

Il computer codifica i caratteri relativi ai dati con otto bit, ovvero un byte. Ogni bit consiste di uni e zeri, ed un modem non deve far altro che prendere questi dati e trasmetterli tramite PSTN ad un altro modem. Lo fa prendendo questi uni e zeri e modulandoli, ovvero trasformandoli in segnali acustici analogici che rispettano le specifiche audio della linea telefonica (approssimativamente dai 300 ai 3000 hertz) per la trasmissione, quindi, dall'altro capo della linea, demodulandoli e ritrasformandoli in dati binari. Ogni bit produce un segnale.

Per spedire gli uni ed i zeri, il modem trasmittente piazza uno spazio (0) od un segno (1) sulla linea; per far sapere al modem ricevente che un nuovo pacchetto di dati sta per essere spedito, ogni gruppo di dati ha uno start bit prefissato all'inizio, ed uno stop bit (a velocità più lente spesso se ne usano due). Prima dello stop bit c'è a volte un altro bit, chiamato bit di parità; questo rude metodo di rilevazione d'errore aggiunge un bit al pacchetto dei dati trasmessi, in modo da rendere pari (o dispari) il numero di bit "uno" spediti, ma si tratta di un metodo in via d'estinzione. Dieci bit la misura usuale per trasmettere un carattere. Il software di comunicazione spesso riporta la velocità in caratteri per secondo della trasmissione, durante la spedizione e la ricezione dei file.

Il problema che la linea telefonica non ha abbastanza frequenza di banda con cui "giocare" (ovvero non ha la capacità di spedire troppi segnali al secondo). La PSTN ha una capacità utilizzabile di circa 2400 baud, o segnali, per secondo, e visto che i modem hanno bisogno di spedire dati in entrambe le direzioni allo stesso tempo, se ne deduce che diventa difficile ottenere velocità di più di 1200 bps. Per permettere trasmissioni di dati a velocità maggiori, i modem devono utilizzare

tecniche di modulazione assai avanzate per concentrare più dati sulla linea. È per questa ragione che esiste una discordanza fra la quantità di baud e la quantità di bit trasmessi al secondo: il baud rate fissato dalla capacità della linea telefonica, i bps no.

I primi modem apparsi lavoravano a 300 bps, e nel primo periodo delle comms per PC esistevano due standard di trasmissione dati, uno sviluppato in USA dalla Bell, l'altro utilizzato in Europa e basato sulle specifiche CCITT. Alla fine la CCITT vinse, ed ora approva tutti gli standard internazionali, che sono riconoscibili dal prefisso V.

Dopo i 300 bps (V.21) arrivarono i modem a 1200 bps (V.22), e successivamente a 2400 bps (V.22bis). Sebbene uno standard per 9600 bps (V.32) venne approvato nel 1984, ci vollero diversi anni perché i costruttori fossero in grado di sviluppare modem che implementassero la tecnologia. In precedenza, i costruttori adottavano soluzioni proprietarie per raggiungere queste velocità, che implicavano l'uso di due modem dello stesso tipo. Il vantaggio di una velocità più alta ovvio: un modem a 9600 vi permette di inviare dati quattro volte più velocemente di uno a 2400.

Lo standard più recente è il V.32bis, che serve per comunicazioni fino a 14400bps; un altro standard, attualmente soprannominato V.FAST e non ancora approvato, dovrebbe fornire velocità di almeno 24000bps e fino a 28800. Questa alta velocità è parzialmente il risultato del diffuso passaggio europeo alle linee telefoniche digitali, che hanno una frequenza di banda maggiore, ma queste cifre raggiungono più o meno il limite assoluto della velocità di comunicazione.

Un modem veloce può comunicare con uno più lento; del resto un modem non può sapere con che tipo di modem si sta connettendo. Se, ad esempio, un 9600 comunica con un 1200, o se due modem ad alta velocità si collegano ma la linea è molto disturbata, si riconfigureranno automaticamente e manterranno la comunicazione ad una velocità minore (4800, 2400, 1200 ed infine 300 bps).

Oltre alla specificazione della velocità, le V hanno anche altri usi in un modem. V.42 e V.42bis si riferiscono alla correzione d'errore, un modo per mantenere un collegamento affidabile fra due modem, fra l'altro troppo complicato per essere esaminato in questa sede. V.42bis è lo standard più recente e migliora la velocità di un V.42 aggiungendo la compressione dei dati; questo metodo incrementa efficacemente la velocità di due e perfino tre volte, in modo che un 9600 con il V.42bis può essere in grado tranquillamente di connettersi ad una velocità di 19200bps (ed il modem di solito produce un messaggio in cui dice a quale velocità è collegato).

Un altro metodo utilizzato per la correzione d'errore appare in molti modem, ma non si tratta di uno standard CCITT; si chiama MNP e sta per Microcom Networking Protocol. Il MNP livello 4, come il V.42, fornisce la correzione degli errori, mentre l'MNP 5 aggiunge la compressione dei dati. La combinazione ideale è un modem V.32 o V.32bis con V.42bis e MNP 5.

Non è difficile suggerire quale tipo di modem comprare: il più veloce che le vostre tasche possono permettersi. Malgrado i modem ad alta velocità "pesino" di più a livello di acquisto iniziale, sulla lunga distanza offrono un sensibile risparmio sulle tariffe telefoniche. Un 2400 è ormai il minimo, ma ricordate che un 9600 V.32 è circa quattro volte più veloce nello scaricare e prelevare file.

Comandi AT

C'è un altro elemento essenziale da verificare in un modem, ovvero che sia compatibile Hayes. La società che forse più di ogni altra ha contribuito a semplificare le comms su PC è senza dubbio la Hayes Microcomputer Products. Il suo fondatore, Dennis Hayes, ha originato un nuovo modo per controllare i settaggi di un modem, impartendo comandi direttamente dalla macchina usando il set di comandi AT piuttosto che l'allora diffusissimo e spesso problematico metodo dei DIP switch. Il primo modem ad usare questo metodo, lo Smartmodem 300, apparve nel 1981.

AT sta per ATtention ed è un modo per passare il modem dallo stato on-line a quello "comandi", in modo che risponda alle istruzioni emesse dal PC a cui è collegato. Digitare AT seguito da altri caratteri permette di controllare il modem in maniera totale.

In molti casi i comandi sono molto semplici. Per esempio:

ATDT 0044 81 399 5252

ordina al modem di usare il tone dialing (composizione del numero attraverso segnali acustici) e chiamare il CIX BBS di Londra. Se vi trovate di fronte ad uno schermo vuoto una volta lanciato il vostro programma di comunicazione, molto probabilmente vorrete iniziare con un comando del genere. Un semplice modo per verificare se il vostro modem funziona regolarmente è digitare AT; il modem dovrebbe rispondere con il messaggio OK. ATZ resetta il modem ai valori di default della casa produttrice. Se volete "attaccare", basta digitare ATH.

In ogni caso il set di comandi AT è molto complesso, ed altera i settaggi interni del modem, molti dei quali hanno a che fare con l'affidabilità della comunicazione. Io mi tengo volentieri distante da queste cose, e vi consiglio di fare lo stesso, a meno che non siate un ingegnere elettronico con un'eccellente conoscenza delle linee telefoniche. Di solito non avrete mai bisogno di questi comandi se avete regolato bene il

Compuserve e CIX

Compuserve è una BBS basata negli USA, ma che ha dei punti di accesso locali, in modo che ad esempio in Italia, si chiama un numero di Milano e non si spende quanto si spenderebbe per una chiamata internazionale. È una delle maggiori BBS nel mondo, e tramite essa è possibile raggiungere altre BBS nel mondo, attraverso l'uso di apposite "porte", ad esempio a Taiwan, in Giappone ed in Venezuela. Il costo dell'accesso dipende dalla velocità con cui vi collegate: a 1200/2400 bps il prezzo è di $ 12.80 all'ora, a 9600 bps $ 22.80. Se vi collegate in un orario al di fuori dalle 19:00 alle 8:00, c'è un sovraccarico di $ 7.70 all'ora. Il kit che un socio riceve comprende al prezzo di $ 22.95, il software di comunicazione CIM e relativi manuali, un ID temporaneo e 25 dollari di utilizzo gratuito. Potete in ogni caso accedere a Compuserve attraverso il vostro normale software di comunicazione. Una volta presa la mano con la sua struttura di comandi leggermente insolita (menu numerati e comandi GO), è piuttosto facile muoversi. La gamma di servizi offerti è vastissima; posta elettronica, bollettini di notizie a cura della Associated Press Online, accesso al servizio prenotazioni della American Airlines, recensioni di film, e forum su qualsiasi argomento possiate immaginare.

CIX (che sta per Computer Information eXchange) è basata a Surbiton, Surrey, in Inghilterra. Come Compuserve, contiene svariate e movimentate conferenze, un largo numero di file da scaricare e da consultare. Se vi collegate per la prima volta con CIX, digitate CIX durante il login, e successivamente NEW per indicare al sistema che siete un nuovo utente. Dopo questa procedura, il software della BBS vi guida attraverso la registrazione (sempre carta di credito alla mano...) e vi affibbia un soprannome che potete comunque modificare. Nei successivi collegamenti con CIX digitate QIX per saltare la schermata che vi informa sugli altri numeri di telefono disponibili per utenti con modem ad alta velocità; diverse linee per ogni numero, ovviamente.

CIX, il cui indirizzo è Suite 2, The Sanctuary, Oakhill Grove, Surbiton, Surrey, KT6 6DU, può essere contattata a voce allo (081) 390 8446. possiede un totale di 76 linee, principalmente 2,400bps (Tricom modem allo (081) 399 5252 e (081) 390 1244), ma anche Hayes Ultra 96s allo (081) 390 9787 e Courier HSTs allo (081) 390 1255; tutte le linee hanno l'MNP 5).

Una volta registrati, digitate QIX invece di CIX al login. Usate il protocollo 81N, altrimenti CIX non riuscirà a comunicare con voi. Raccomandiamo di utilizzare Zmodem per i trasferimenti di file, o anche Ymodem, al posto di Kermit o Xmodem.

Dopo il login, vengono visualizzate le seguenti informazioni:

```
CIX Version 1.400 8/6/92
Copyright (c) CoSy Conferencing System, University of Guelph, 1984
Portions copyright (c) Compulink Information eXchange Ltd, 1985-1992 You are on line: ttyqx
Nickname? (Enter "new" for new user) pgloster
Password: *********
```

Inserite il vostro nome CIX alla richiesta del nickname, e poi la vostra password. Successivamente avrete dei report sullo stato della vostra cassetta delle lettere e sulla presenza o meno di messaggi in attesa.

Potete anche inviare messaggi a PC Review. Il nostro nickname e', (curiosamente) "pcreview".

PRIMI PASSI CON IL PC

vostro programma, in quanto il software si occupa di tradurre comandi non-standard in comandi AT.

Collegamento effettuato!

Abbiamo parlato dell'hardware, ma ora c'è il software da considerare. Esiste una vasta gamma di programmi in circolazione, ed alcuni modem sono venduti in bundle con alcuni di essi. Comunque, i due pacchetti che meritano la maggiore attenzione sono Procomm Plus e Hayes Smartcom Exec.

Procomm Plus è sempre stato un favorito degli utilizzatori di modem, perché è configurabile ad oltranza e, cosa assai importante, funziona. È disponibile in due versioni, una versione migliorata per DOS ed una più recente per Windows. Tempo fa ho abbandonato l'uso di Procomm perché trovavo troppo difficile farlo funzionare con il mio Hayes Smartcom 9600, ma ora uso la versione per Windows, molto più facile da configurare e con un vasto numero di preselezioni per vari tipi di modem. Un programma che raggiunge quasi gli stessi livelli di Procomm è Odyssey.

Smartcom Exec (e gli altri pacchetti avanzati della Hayes) offre performance eccellenti quando usato con un modem Hayes, il che non dovrebbe sorprendere, visto che provengono entrambi dalla stessa casa. Comunque, l'interfaccia del programma è un po' troppo complicata e confusa; vale la pena di addentrarsi soltanto se si possiede un modem Hayes. Hayes sta per lanciare una versione Windows del programma verso settembre.

Dopo l'installazione, il programma va configurato specificando quale modem si sta utilizzando. Le marche più comuni sono preselezionate, il che toglie all'utente molto lavoro. Se dovete inserire una configurazione manualmente, avete bisogno di specificare parametri come la velocità di comunicazione, quindi ad esempio settate a 2400 se avete un modem 2400. Importante (non fate come me) specificare quale porta seriale si sta utilizzando, COM1 o COM2.

Il punto di forza di un buon programma di comunicazione è nella sua agenda telefonica. Come suggerisce il nome, si tratta di una lista di numeri di telefono (osservate gli schermi di Procomm Plus per Windows) di uso più frequente. Semplicemente selezionando la voce richiesta, il modem compone automaticamente il numero di telefono.Far funzionare un modem richiede una pazienza infinita. A volte funzionano subito, a volte vi fanno impazzire per mesi prima che tutto vada a posto. Se pensate che ora io scenda in dettagli tecnici, siete fuori strada, perché tutta la tecnica è assolta dal programma e dai suoi settings. Se un modem non funziona, controllate le cose più ovvie, come i collegamenti dei cavi...

Quando iniziate a comporre un numero, dovreste udire il modem prendere vita con una serie di rumori e di luci che si accendono sul pannello frontale. Un indicatore contrassegnato MR (Modem Ready) di solito si accende quando accendete il modem, quando siete pronti a comporre il numero si accende OH (Off Hook), e durante un collegamento vedrete SD (Send Data) e RD (Receive Data) in funzione. Sentirete il modem comporre il numero (a toni o ad impulsi, dipende dalle preferenze) ed infine il rumore di libero o occupato, come se si trattasse di un normale telefono. Se la linea è occupata, otterrete un messaggio software. Alcune regolazioni telefoniche in certi paesi impediscono più di tre tentativi consecutivi di chiamare lo stesso numero, dunque non date la colpa al software se non richiamerà all'infinito.

Se un altro modem risponde, ascolterete un tipico rumoraccio, simile a quello di un fax, che indica il tentativo dei due modem di stabilire la connessione. Questo processo si chiama handshaking, e serve ai due modem per stabilire la velocità di connessione e quale tipo di protocollo usare. A questo punto la comunicazione diventa silenziosa (del resto difficile che qualcuno voglia continuare a sentire il rumore, per quanto un comando AT lo permetta).

Si inizia dunque a vedere qualcosa sullo schermo, ovvero l'altra macchina a cui siete connessi, ovvero un altro PC o una BBS. Da adesso tocca a voi: il modem ha svolto il suo lavoro, ora dovete dire al software cosa fare.

Potete selezionare il vostro modem in maniera da ricevere delle chiamate (host mode), come una mini BBS. Un'altra persona semplicemente chiama il vostro PC e si collega (potete selezionare una password per l'accesso). Ad esempio, quando lascio l'ufficio, lascio il mio PC in host mode, in modo da poter successivamente chiamare da casa e prelevare documenti o spedire file che i miei colleghi possono utilizzare. La maggior parte

Molti programmi di comunicazione utilizzano interfacce utente a menu' per facilitare l'impiego.

COSA ACQQUISTARE

Il Miracom Courier include il sistema di correzione d'errore MNP 5.

Quella che segue è una lista di prodotti e relativi prezzi in sterline. Calcolate £1 = L.2.200:

Software

Hayes Smartcom Exec 2.1: £79
Procomm Plus 2.01 (DOS): £89
Procomm Plus for Windows: £99
Odyssey 1.50: £89

Hardware

2,400bps modems (V.21, V.22, V.22bis)
Hayes Smartmodem 2400 Quad (£299-£315) (esterno)
Hayes Ultra 24 con Express 96 (£357-£399) include V.42bis (esterno) Miracom Courier 2400e Quad (£395) include MNP 5 (esterno) Miracom Courier 2400 V42bis (£445) include MNP 5 (esterno) Tricom Tempest PC Quad (£349) — include V.42, MNP 4 (interno) Tricom Tornado 5/42 (£599) — include V.42, MNP 5 (esterno) Worldport 2400 MNP5 (£345) include MNP 5 (tascabile)

9,600bps modem (V.32)

Hayes Ultra 96 (£549-£595) include V.42bis and MNP 5 (esterno) Miracom Courier V32 (£595) include V.42bis and MNP 5 (internal/esterno) Tricom Tornado 10/42 (£899) include V.42bis and MNP 5 (esterno) Worldport 9600 MNP5 (£575) — include MNP 5 (tascabile)

14,400bps modem (V.32bis)

Hayes Ultra 144 (£635-£680) include V.42bis and MNP 5 (esterno) Miracom Courier HST Dual Standard (£895) — include V.42bis and MNP 5 (interno/esterno) Tricom Tornado 14/42

Glossario:

Larghezza di banda: La gamma delle frequenze dei segnali che possono essere trasmesse su un canale di comunicazione.

Baud: La misura del numero dei segnali al secondo, il limite sulla PSTN è di circa 2400.

Bps: Bit per secondo; per i modem ad alta velocità È un multiplo del numero di baud. Cifre tipiche sono 1200, 2400 e 9600 bps.

Byte: un gruppo di (normalmente) otto bit, usato per rappresentare un carattere.

CCITT: Comitèe Consultif International Telephonique et Telegraphique, un comitato della International Telecommunications Union, un'agenzia UN, resposabile per tutto ciò che riguarda la trasmissione di dati. È l'organizzazione internazionale dove vengono approvati gli standard.

Compressione dati: Un modo per ridurre la lunghezza dei file. La compressione dei dati mediante algoritmi matematici migliora la velocità di trasmissione (e riduce le bollette).

Duplex: Esistono canali di comunicazione half-duplex e full-duplex. Su un canale full duplex potete trasmettere dati in entrambe le direzioni simultaneamente, un canale half-duplex permette la trasmissione in una sola direzione alla volta.

Correzione d'errore: un metodo definito da un particolare protocollo, per ridurre gli errori nella trasmissione e nella ricezione a causa di linee disturbate. Può essere implementato da software o da hardware, ma risulta più efficiente da hardware.

Protocollo: una serie di regole che governano il flusso dell'informazione in un sistema di comunicazione. Conosciuto anche come Data

The Pocket Stradcom della Dataflex.

dei modem permettono l'utilizzo dell'host mode; a questo scopo bisogna entrare in auto answer mode, un'opzione che di solito è disabilitata. Potete modificare il numero di squilli prima che il modem risponda, in modo da darvi il tempo di rispondere se sapete che si tratta di una normale chiamata a voce!

Il trasferimento dei file

A qualsiasi cosa vi siate collegati, molto probabilmente avrete bisogno di un trasferimento di file. Il procedimento consiste o nel mandare file a qualcuno (si chiama upload), o nel riceverli dall'altra macchina (download).

Avete bisogno che il programma di comunicazione inizi un upload o un download, e di specificare quale protocollo vada usato (a meno che non abbiate stabilito un protocollo di default durante l'installazione. Questi protocolli software trattano l'impacchettamento ed il trasferimento dei dati, ed agiscono in congiunzione con l'eventuale correzione d'errore che i modem abbiano insita (tipo V.42bis o MNP 5). Il loro compito è di provare ad assicurare che ciò che viene inviato dal vostro software di comunicazione sia lo stesso che viene ricevuto dall'altra parte. Non solo fra modem, ma anche fra PC e modem potete perdere dati o rovinarli (vedere box su Hayes ESP). I protocolli per il trasferimento dei file possono includere la correzione d'errore, ed i tre più comuni sono Xmodem, Ymodem e Zmodem.

Uno dei più vecchi (e più comuni) è Xmodem, che però rallenta terribilmente la velocità di trasmissione, in parte perché usa piccoli pacchetti di dati di 128 byte. Comunque è il miglior protocollo da usare con modem vecchi e lenti, come i 300 bps, i 1200 bps ed i 2400 bps senza MNP o V.42. È tuttora il protocollo di default per molte BBS.

Ymodem è più veloce, perché è un protocollo a streamer, che fornisce un flusso ininterrotto di dati senza però controllare eventuali errori di trasmissione; se un trasferimento fallisce, dovete ricominciare da capo.

Il migliore è Zmodem, perché è veloce, permette di riprendere un trasferimento interrotto e recupera molto bene gli errori. In congiunzione con un MNP 5 o un V.42/V.42bis, è infallibile.

Durante un trasferimento, potreste vedere il processo arrestarsi per qualche tempo e ricevere un messaggio del tipo NAK (Not aknowledged) packet; significa che il modem ricevente ha ricevuto ed identificato un pacchetto di dati corrotto. Il modem trasmittente deve allora rispedire quel pacchetto prima di poter inviare il successivo, in quanto i pacchetti vanno inviati sequenzialmente per permettere al modem che riceve di poter ricostruire l'esatta struttura del file secondo l'ordine in cui lo riceve. Se inviate file ASCII, di solito esiste un'opzione per un semplice trasferimento ASCII. Se per file di testo non ci sono problemi, un errore in un file zippato (vedi box) o in un file binario, rende il tutto inutile.

Cos'è una BBS?

Già menzionato in precedenza, il termine BBS significa Bulletin Board Service. Una BBS è una specie di messaggeria elettronica, un database, una chat line... Due delle più popolari sono Compuserve e CIX, ma ne esistono molte altre, spesso gestite da maniaci del computer. Esistono anche servizi commerciali a cui collegarsi, e molte società possiedono aree su BBS dove potete lasciare o leggere messaggi di supporto tecnico.

Per collegarsi ad una BBS basta sapere il numero di telefono ed il protocollo base che utilizza. Tipici sono l'8N1 (otto bit di dati, niente bit di parità, uno stop bit) o il 7E1 (sette bit di dati, parità Even, uno stop bit, molto comune per le BBS americane). In generale si paga una tariffa fissa mensile per affittare la mailbox, più una tariffa addizionale oraria, che dipende dalla durata del collegamento. Le tariffe variano da BBS a BBS, e siete consigliati di controllare prima di iscrivervi ad una di esse. Ad esempio, il mio acconto CIX mi costa circa sette sterline e mezzo al mese; principalmente uso la BBS come una casella postale elettronica, ed uso le ore notturne per collegarmi. Ricordatevi infatti che pagate anche il costo della chiamata!

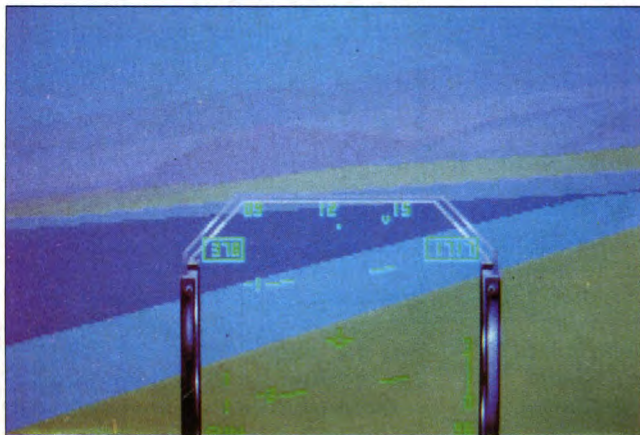
Se siete un utente nuovo, dovete registrarvi prima di ottenere il pieno accesso (tenete a portata di mano la carta di credito...), e la procedura richiede di inserire il vostro nome e la password da usare nel sistema, in modo che nessun altro utente possa accedere al vostro acconto. Dopo di ciò, dipende dalla BBS, ma di solito avrete accesso a diverse aree file, che includono in genere un servizio di posta elettronica dove potete depositare messaggi o file (e dove gli altri possono fare lo stesso), un'area file vera e propria,dove trovate un sacco di file utili da scaricare ed infine una messaggeria in tempo reale dove potete dialogare con altri utenti su qualsiasi argomento vi passi per la testa. Di solito esiste un moderatore che propone un argomento agli altri che aggiungono le proprie opinioni. Gli argomenti? Beh, dalla politica agli hobby, alle conferenze d'affari, anche se chiunque può proporre un argomento, inclusi quelli scherzosi o strettamente per adulti...

Il chatting prende il nome di conferenza o forum, e per entrarvi bisogna fare specifica richiesta (di solito nessun problema). Comunque alcune conferenze sono chiuse, probabilmente perché contengono informazioni riservate, o sono solamente ad uso di un gruppo specifico. Infatti alcune società utilizzano le BBS per supporto tecnico o per fornire informazioni downloadabili dagli impiegati non in sede.

Ho menzionato i file, e di solito c'è un grande interesse nell'ottenere software "gratuito". Anche se una grande quantità di programmi è disponibile (calendari, giochi, mini word processor, utility per Window...), tenete a mente che molti di essi sono shareware. Questo significa che entrate in possesso di una specie di versione in prova; se vi piace, siete invitati a pagare una piccola quota di registrazione, che si aggira sui 20/30 dollari, pagabili con carta di credito.

Link Control.
MNP: sta per Microcom Networking Protocol, inventato dalla Microcom per aggirare il problema di linee telefoniche di scarsa qualità inserendo la correzione d'errore direttamente nell'hardware del modem. Se entrambi i modem in una comunicazione, posseggono l'MNP, la correzione d'errore avviene in maniera completamente invisibile. I due livelli più importanti di MNP sono il 4 ed il 5, di cui l'ultimo implemeta anche la compressione dei dati.
PSTN: Public Switched Telephone Network, ovvero la linea telefonica a cui ci si collega normalmente. Le linee analogiche sono in progressiva fase di sostituzione con quelle digitali in tutta Europa. I due vantaggi principali sono la possibilità di usare il sistema touch-tone per comporre il numero, estremamente più veloce rispetto al vecchio metodo ad impulsi, ed ovviamente la maggiore pulizia della linea.
V.21: CCITT standard per i modem 300 baud ad uso PSTN.
V.22: CCITT standard per i modem 1,200bps full-duplex a due fili ad uso PSTN.
V.22bis: CCITT standard per i modem 2,400bps full-duplex, due fili ad uso PSTN.
V.32: CCITT standard per i modem full-duplex, due fili, che operano fino a 9,600bps su PSTN.
V.32bis: CCITT standard per i modem full-duplex, due fili, che operano fino a 14,400bps su PSTN.
V.42: CCITT standard per un protocollo di correzione d'errore.
V.42bis: CCITT standard per un protocollo di correzione d'errore e compressione dati, che offre fino a tre volte la velocità di un V.42.

Contatti (0044)

Dataflex	**(81) 543 6417**
Datastorm (Procomm)	**(223) 421606**
Dowty	**(635) 33009**
Miracom	**(753) 811180**
Micropack (Odyssey)	**(224) 631100**
Tricom	**(494) 483951**
Hayes Online Europe BBS	**(081) 569 1774**
Miracom BBS	**(473) 232540**
Tricom BBS	**(494) 485269**
Hayes modems:	
Hayes Microcomputer Products	**(81) 848 1858**
Decisionware	**(81) 392 2213**
UK Com	**(273) 208423**
Vogue	**(923) 222243**

Harrier HUD to HUD

Questo autunno il più famoso aereo a decollo verticale farà la sua prima apparizione su PC non in uno ma in ben due simulatori di volo: uno pubblicato dalla regina delle simulazioni, la MicroProse, l'altro dai concorrenti inglesi della Domark.

La simulazione della Domark è il terzo gioco ad essere sviluppato dalla Simis, il gruppo già autore di Mig-29 e Mig-29M Super Fulcrum. Mentre molti appassionati dei simulatori di volo si erano rallegrati di vedere finalmente un aereo russo comparire sulla scena, molti sono rimasti delusi dai due giochi citati, soprattutto per la loro "mancanza di rifinitura". Avendo imparato la lezione, la Domark ha affidato alla Kremlin il compito di sviluppare grafica e sonoro, mentre la Simis si è occupata del modello di volo e della giocabilità.

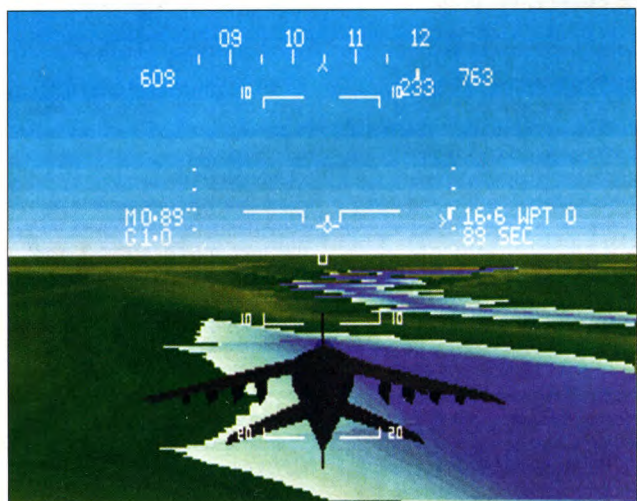
Alla Simis vantano un buon background nel campo del software per usi aeronautici, quindi potete essere certi che il modello di volo dell'Harrier sarà accurato quanto quello utilizzato per il Mig-29. Nonostante la MicroProse non abbia potuto avvalersi della stessa esperienza, il team di sviluppatori ha fatto grossi sforzi affinché il loro modello di volo si avvicinasse il più possibile a quello reale. In questo sono stati aiutati dai piloti di Harrier della base inglese di Witterington, che sono stati reclutati per testare la simulazione durante tutte le fasi del suo sviluppo. Gli aviatori si sono dichiarati "stupiti" dall'accuratezza e dalla verosimiglianza del programma.

Il gioco della Microprose presenterà due diversi modelli di Harrier, l'AV-8B (lo stesso della simulazione della Domark) ed il GR-7; il primo è la versione migliorata della McDonnel Douglas utilizzata dalla RAF e dal corpo dei marine statunitensi (nonostante la sigla con cui l'aereo è identificato dalla RAF è GR-5), mentre il secondo è la versione da attacco notturno (soprannominato "Nightbird"). Se si sceglie di volare con il secondo aereo, la simulazione ipotizza che il pilota indossi occhiali speciali per la visione notturna, e sia la vista esterna che la strumentazione appaiono avvolti da quella luce verdastra tipica degli intensificatori di luce. Entrambi gli aerei saranno in grado di effettuare missioni in una delle tre aree di intervento contenute nel programma: Hong Kong, le Falkland ed un campo di battaglia ipotetico denominato Nord Kapp.

Ci sono due modi di giocare: una campagna di un giorno (dove potete, per esempio, volare una missione di ricognizione al mattino e una di bombardamento al pomeriggio) o una campagna estesa nella quale gli avvenimenti di ogni giorno del conflitto influiranno su ciò che accadrà nei giorni successivi.

Tradizionalmente i simulatori di volo mettono in secondo piano il realismo dell'ambiente esterno e la rappresentazione dettagliata del terreno, ma questo si traduce in un'esperienza di volo parzialmente menomata - soprattutto nella simulazione di un aereo che viene soprattutto impiegato per attacchi a bassa quota. Entrambe le società hanno sviluppato un metodo di raffigurazione del paesaggio che non farà sembrare i territori sorvolati una Legoland in grande scala.

La cabina di pilotaggio del gioco della Domark confrontata con quella vera. L'accuratezza e' notevole.

Ecco l'aereo vero. Questa è una delle foto scattate dalla Kremlin durante la preparazione di Harrier Assault.

La tecnica Gouraud Shading in tutto il suo splendore. Nonostante fiumi e colline appaiano così realistici, l'intelaiatura di base è il tradizionale paesaggio a poligoni pieni.

La Simis ha optato per un tradizionale paesaggio a poligoni pieni, ma ha implementato nel programma un nuovo sistema chiamato "depth queueing" (profondità spaziale). Il sistema calcola la distanza relativa di un oggetto da un particolare punto di vista (nel nostro caso il nostro aereo) e la rappresenta a vari livelli di definizione - gli oggetti più vicini appaiono nitidi e ben delineati mentre quelli lontani hanno una definizione inferiore che simula la foschia dell'orizzonte. L'effetto è sorprendente: laghi e montagne sembrano materializzarsi a poco a poco davanti al nostro velivolo.

La tecnica utilizzata dalla MicroProse è nota con il nome di Gouraud Shading. Di essa si è cominciato a parlare appena un anno fa, quando giunse notizia di un paio di giochi in produzione che la stavano utilizzando. Cybercon III la impiega per rappresentare alcuni oggetti, ed essa sarà il punto di forza dell'imminente Eye of the Storm della Empire, ma Harrier Jump-jet è il primo simulatore di volo ad impiegare questa tecnica. Essenzialmente consiste nello sfumare accuratamente il colore di due superfici adiacenti di un poligono, così da dare l'impressione di una superficie curva. Dal momento che la tecnica viene impiegata su una struttura a poligoni pieni, essa può essere disattivata così da permettere al gioco di girare velocemente anche su macchine non molto potenti.

L'effetto è notevole. Sono finiti i giorni delle colline che sembravano costruite con mattoni da muratore e dei fiumi dipinti sul terreno. Le colline del gioco della MicroProse sono ondulate e verosimili, ed i fiumi scorrono realisticamente con secche e luoghi più profondi. L'aereo passerà buona parte del suo tempo a volare radente al terreno, quindi il giocatore avrà la possibilità di apprezzare questa nuova tecnica in tutto il suo splendore.

La MicroProse ha una presentazione assolutamente fantastica, con scene di Harrier che vengono preparati per il decollo e iniziano la loro missione immersi nel fulgore del tramonto.

La Domark ha optato per una presentazione più dinamica, e la sua sequenza introduttiva consiste in una serie di animate sequenze che mostrano un Harrier all'attacco.

Sembra che i fan dell'Harrier saranno dilaniati dall'incertezza quando i due giochi usciranno. Entrambi hanno grossi punti di forza ed entrambi portano una gradita ventata di rinnovamento nel panorama delle simulazioni di volo.

En pantalla cerca de Ti

Titolo: 3D Construction Kit
Editore: Domark
Genere: Creatore di Giochi
Sviluppatore : In casa
Softografia: Driller, Castle Master, 3D Construction Kit
Prezzo: Non Ancora Annunciato

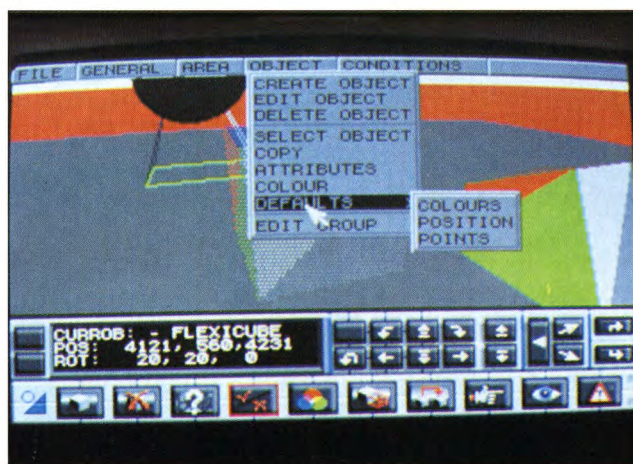
Una versione radicalmente rivista del famoso utility per creare giochi in casa

3D Construction

Sei anni fa lo spettacolare sistema 3D della Incentive causò un terremoto nel mondo dei videogiochi quando venne impiegato per la prima volta nel gioco di esplorazione/strategia Driller. Da allora il sistema Freescape è stato il cuore di Dark Side, Total Eclypse e Castle Master. Il canto del cigno è stato è stato il 3D Construction Kit, un pacchetto software che vi permetteva non solo di creare i vostri mondi 3D personalizzati, ma anche di animarli e perfino di realizzare un gioco completo.

Il problema del programma originale era che il sistema Freescape ormai mostrava i segni dell'età, e non molti erano interessati a realizzare giochi con esso. Detto questo, il programma vende ancora bene a tutt'oggi e a quanto pare gli aspiranti creativi non sono diminuiti. Comunque la Incentive non ha dormito sugli allori: il feedback da parte degli utenti è stato cospicuo e questa mole di informazioni è stata concretizzata nella realizzazione di questo 3D Construction Kit 2.

A uno sguardo superficiale nulla sembra essere cambiato, se si escludono i menu più raffinati e la revisione del pannello di controllo. Ma un po' di tempo trascorso ad esplorare questa seconda edizione rivela una miniera di miglioramenti ed innovazioni. Alla incentive non si sono limitati a lustrare un vecchio titolo: lo hanno rinnovato integralmente.

Innanzitutto, avete a disposizione un paio di nuovi elementi con cui lavorare. Potete rendere i vostri mondi un po' meno spigolosi con l'introduzione della "sfera", un oggetto che raramente si vede comparire nei giochi 3D. La seconda innovazione, e la più curiosa, è ciò che la Incentive ha battezzato "flexicube". Il flexicube è un poligono del quale è possibile editare la posizione dei vertici, così da creare ogni sorta di bizzarre figure. La presenza del flexicube permetterà ai prossimi giochi che utilizzano il sistema Freescape di presentare paesaggi più complessi e verosimili.

La manipolazione degli oggetti non finisce qui. Qualsiasi oggetto può ora essere disegnato in grafica a fil di ferro, simile a quella utilizzata nel famoso Battlezone della Atari. Gli oggetti trasparenti hanno ricevuto un trattamento particolare, dal momento che ora potete assegnare ad ogni poligono un coefficiente di trasparenza. I poligoni possono così essere translucidi o addirittura totalmente invisibili (effetto utile per creare, per esempio, un campo di forza). È inoltre possibile ordinare a un poligono di cambiare la propria trasparenza dinamicamente e creare così un effetto in cui il poligono stesso continua ciclicamente ad apparire e scomparire.

Editare le forme che l'utente realizza è ora molto più facile. Il vertice che state attualmente editando è illuminato e gli oggetti raggruppati possono essere

Le due nuove sagome: la sfera ed il flexicube. Notate come le sagome possano anche essere disegnate in grafica a fil di ferro.

L'effetto dissolvenza in azione. La casa svanisce davanti ai vostri occhi.

Questi sono solo quattro esempi delle sagome che è possibile creare con i nuovi elementi messi a disposizione.

considerati come oggetti singoli o come gruppo. Inoltre è possibile accedere in qualsiasi momento alle informazioni riguardanti tutti gli oggetti ed il posizionamento di un oggetto viene ora gestito attraverso un apposito box di dialogo, e lo stesso vale per l'editing degli strumenti. Una volta che avete settato i parametri dell'editor secondo le vostre preferenze su disco; in questo modo non dovrete ripetere tutta la procedura ogni volta che accendete il computer. Una delle novità più apprezzabili è la possibilità di dare un nome ai singoli elementi. In questo modo potete fare direttamente riferimento al soggiorno

ed alla sedia, per esempio, invece che all'area 03 ed al gruppo 15.

Uno degli aspetti meno funzionali del primo kit era la colorazione dei gruppi e delle aree, ma ora questa procedura è stata semplificata. Esiste la possibilità di cancellare più mani di colore e quella di stendere il colore direttamente su schermo. Una grossa critica rivolta al primo Kit era che se volevate creare effetti come accendere e spegnere le luci in una stanza era necessario creare due versioni della stanza: una con le luci accese ed una con le luci spente. Adesso è possibile variare la palette ed i colori su schermo attraverso il Linguaggio di Controllo Freescape.

Tutti coloro che si erano addentrati nei misteri della programmazione del primo 3D Construction Kit non avevano potuto fare a meno di notare come in alcune occasioni il linguaggio di programmazione fosse estremamente limitato. La seconda edizione presenta grandi miglioramenti - i comandi disponibili sono tre volte quelli visti in precedenza. Ora è possibile definire stringhe, variabili numeriche e così via. Inoltre è stato implementato l'equivalente del comando Basic "goto"; la cosa non farà felici i programmatori più esperti ma in compenso potranno rallegrarsi quando scopriranno le nuove possibilità offerte dalle subroutine.

Proprio quando ormai pensavate di avere scoperto tutto quello che c'era da scoprire, la Incentive vi sorprende con la possibilità di inserire nel gioco sprite animati! Sì, potete disegnare ed animare oggetti in grafica bitmap! E come se non bastasse il linguaggio di programmazione è in grado di gestire direttamente queste forme.

Alcuni utenti vorranno utilizzare 3D Construction Kit 2 unicamente per disegnare oggetti e mondi in 3D ed esplorarli senza perdersi nei meandri del linguaggio di programmazione. Per queste persona la Incentive ha realizzato un sottosistema che permette di muoversi tra le varie aree senza il bisogno di programmare nulla. Inoltre un "registratore" è in grado di registrare una sequenza di eventi e di riproporla a velocità variabile - molto utile agli architetti in erba che vogliono creare i loro programmi dimostrativi nei quali un ipotetico spettatore fa un giro per le stanze dell'edificio progettato. Il programma include una vasta gamma di suoni già pronti per l'uso e probabilmente ci sarà la possibilità di realizzare suoni personalizzati, nonostante la Incentive non abbia ancora deciso come implementare questa caratteristica. È probabile che il programma supporterà la scheda Roland in aggiunta alle tradizionali AdLib e Soundblaster. Inoltre sarà possibile creare giochi di dimensioni mostruose unendo più file di dati! Il programma sarà compatibile con il Kit 1 attraverso un utility di conversione dei dati e la Incentive intende fornire un semplice convertitore di dati che permetterà di trasferire gli ambienti creati tra macchine di diverso tipo.

Infine la Domark promette un manuale più completo con numerosi tutorial ed una videocassetta con una nuova introduzione.

The Legacy

Cosa succede se incrociate Eye of the Beholder, Wonderland e Guest? Gli specialisti in simulatori di volo della Microprose sperano che questo nuovo gioco fornisca la risposta.The Legacy è un gioco di ruolo di ambientazione horror/moderna che si svolge per la maggior parte in una tradizionale casa infestata nella quale si nasconde un oscuro segreto. Il giocatore dovrà affrontare una collezione di ghoul, zombi, spettri, mummie, vampiri, uomini lupo e compagnia bella.

Un entità sovrannaturale infesta la casa e il suo unico scopo è farvi impazzire dal terrore. Si tratta di un compito non difficile visto che, come in ogni GdR dell'orrore che si rispetti, il protagonista è caratterizzato da un punteggio che misura la sua sanità mentale. - punteggio che si logora con facilità ridicola.Nonostante la maggior parte del gioco si svolge nei corridoi della casa, ci sono anche

un po' di stanze da esplorare. Nonostante l'unica parte del programma che presenta uno scrollimento fluido è la sequenza introduttiva, i mobili e gli altri oggetti di arredamento sparsi per le varie locazioni della casa aiutano a creare l'effetto di verosimiglianza.

La grafica è l'autentico punto di

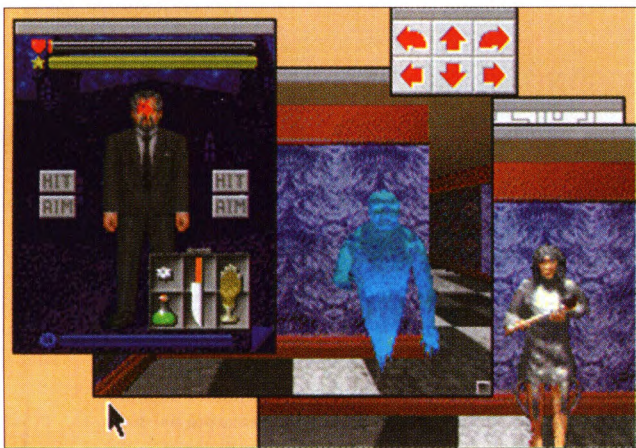
Concorso di bellezza

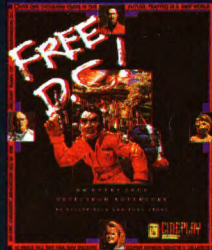
Le creature di The Legacy sono una banda di scalmanati pazzi furiosi. I protagonisti vanno dalla donna armata d'ascia ai vampiri al tradizionale uomo lupo. Ecco una breve galleria di ritratti:

forza del gioco; non solo esso presenta alcune delle animazioni più sofisticate mai viste in un GdR, ma in generale l'atmosfera tetra e sinistra dell'avventura è stata resa splendidamente e molte delle locazioni più importanti sono capaci, a mio giudizio, di inquietare realmente i giocatori più sensibili. La Microprose non ha puntato quasi nulla sulle scene sanguignolente (al contrario dei titoli della serie Elvira) preferendo riservare un paio di solidi pugni nello stomaco per sottolineare altrettanti momenti significativi della trama. Tensione e inquietudine sono le parole che meglio descrivono l'atmosfera del gioco.

Un'idea che personalmente riteniamo ottima (e che ha pochi precedenti) è l'inclusione di una subroutine che traccia per il giocatore la mappa dei luoghi visitati. La mappa scorre nelle quattro direzioni in modo che il puntino raffigurante il giocatore sia sempre al centro.

Un'altra idea interessante è l'impiego di un'interfaccia utente in stile "Windows", vista l'ultima volta nei giochi della Magnetic Scroll (Wonderland sopra a tutti). Può darsi che la notizia che il gioco è stato sviluppato dalla Magnetic Scrolls c'entri qualcosa... La schermata principale, l'inventario, la mappa, la bussola ed il menù delle opzioni appaiono ognuno in un'apposita finestra; e di questa si possono cambiare le dimensioni e la posizione sullo schermo. È possibile piazzare delle "telecamere" in vari punti della casa, e vedere attraverso apposite finestre cosa accade in questi luoghi mentre non siamo presenti.

Naturalmente quando il gioco uscirà saranno in molti a paragonarlo con Guest, il monumentale gioco horror della Virgin, ma la Microprose ha dalla sua un grande punto di forza: non è un prodotto per CD-ROM. Questa semplice constatazione dovrebbe essere sufficiente a fare felici tutti gli utenti PC appassionati di Dylan Dog ma non abbastanza fortunati da avere in casa le tecnologie dell'ultima generazione.

La telecamera permette di vedere cosa accade nelle altre stanze senza esserci materialmente; così, mentre parate gli attacchi della pazza armata d'ascia potete controllare le azioni del fantasma che infesta la casa due stanze più in la.

Nonostante questa foto sia presa dalla sequenza introduttiva, i corridoi e le stanze della casa sono identici. L'unica differenza è che lo scorrimento non è altrettanto fluido

Con il ricordo delle Olimpiadi 1992 ancora vivo nella mente (quando dimenticheremo lo straordinario oro regalatoci dalla Trillini od il soffertissimo argento dei fratelli Abbagnale?), vogliamo darvi l'opportunità di ricreare l'atmosfera di questo evento unico, con un demo di tuffi presente in International Sports Challenge della Empire

INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

La ventiduesima edizione dei Giochi Olimpici si è ormai conclusa, ma niente paura, perché la Harlequin ha lavorato sodo per realizzare sotto l' etichetta Empire l'atteso International Sports Challenge. Il gioco completo consisterà in una serie di diversi eventi sportivi, ma per potervene dare un assaggio in anteprima, troverete sul dischetto un demo giocabile di tre eventi che faranno felici gli amanti dei tuffi. Quando farete partire il programma, dovrete specificare se volete utilizzare il modo grafico EGA o VGA. Il menu vi permetterà di accedere singolarmente ad uno dei tre tipi di tuffi, o di eseguirli uno dopo l' altro in sequenza. Nei menu successivi, solo il tuffo evidenziato potrà essere selezionato. La selezione si effettua utilizzando i tasti cursore per muovere l'indicatore, e premendo la barra spaziatrice per confermare la vostra scelta.

Per cominciare un tuffo premete ancora la barra spaziatrice; il tuffatore camminerà fino al bordo della piattaforma e comincerà il suo esercizio. Durante la sua esecuzione, dovrete muovere il joystick alternativamente a destra e a sinistra per far sì che la sfera esterna (posta in alto a destra dello schermo) si muova nella maniera più simile possibile a quella della sfera interna. Non cercate di anticiparne i movimenti, o di accelerare improvvisamente se siete rimasti indietro, cercate solo di copiarne i movimenti. Alla fine di ogni tuffo vi sarà dato un punteggio, ed avrete la possibilità di rigiocare l'evento se lo desiderate.

Potrete anche vedere dei tuffi dimostrativi, selezionando l'opzione demo dal menu. Se lo scegliete, il tuffatore controllato dal computer eseguirà un tuffo prima di voi. Potrete anche scegliere di effettuare dei tuffi di allenamento, modificando i numeri indicati nel menu principale.

CONTROLLI

cursore su	**muovere il puntatore del menu**
cursore giù	**muovere il puntatore del menu**
cursore a sinistra	**muove la sfera di controllo del tuffatore**
cursore a destra	**muove la sfera di controllo del tuffatore**
barra spaziatrice	**scelta nel menu/iniziare un tuffo**

COME CARICARE I PROGRAMMI
Se siete già degli esperti utilizzatori di PC, leggete la guida veloce all'installazione, altrimenti seguite passo per passo le istruzioni presenti più in basso.

GUIDA VELOCE ALL'INSTALLAZIONEMettete il cover disk di PC-Review nel drive e spostatevi su di esso. Battete:

`FRONT [Enter]`

per far partire il menu.
Seguite le indicazioni presenti sullo schermo.
Quando il programma sarà stato installato, entrate nella sua directory e battete:

`DEMO [Enter]`

ISTRUZIONI PASSO PER PASSO
Mettete il cover disk di Pc Review nel drive e spostatevi su di esso battendo:

`A: [Enter]`se il vostro floppy drive è il drive B, battete invece:

`B: [Enter]`

Ora battete:

`FRONT [Enter]`

per far partire il menu del disco.
Con il mouse o con i tasti cursore selezionate il programma da installare. Col mouse premete una volta il tasto sinistro, con i tasti cursore muovete il puntatore sul programma desiderato e premete:

[Enter]
Ora vedrete apparire sullo schermo un messaggio che dice:
The program will be decompacted to `C:\SPORTS. Is this OK? (Y/N)`
Se volete installare il programma nella directory SPORTS nel disco C:, allora premete:

`Y [Enter]`

Se invece volete installarlo su di un altro disco, o in un'altra directory, premete:

`N [Enter]`

e poi spostatevi col backspace (il tasto in alto a destra della tastiera) su C:\SPORTS

JILL OF THE JUNGLE

Jill of the Jungle e' un'avventura arcade della Epic Megagames con VGA in 256 colori, grandi effetti sonori ed una colonna sonora compatibile con la scheda Soundblaster. Questo immenso mondo di gioco, il volume 1 nella serie di Jill, mette alla prova la vostra intelligenza e la vostra prontezza di riflessi! Jill of the Jungle deve essere installato su hard disk. Avete bisogno di almeno 1Mb di spazio libero. Copiate i file in una nuova directory del vostro HD e battete:

$Jill

Questo comando scompattera' il file $Jill.EXE nella directory del vostro hard disk. Per giocare basta che entrate nella directory e inviate il comando:

Jill1

Le istruzioni per giocare possono essere mostrate dal programma stesso dopo che e' stato fatto partire.

Attenzione, ogni volta che farete partire il gioco, il programma resettera' l'ora e la data sul vostro PC (almeno cosi' accade sui PC che abbiamo qui in redazione). Ci scusiamo con il lettori di questo inconveniente.

ATTENZIONE

Noi facciamo ogni sforzo affinché il cover disk contenga i programmi indicati in copertina. Nel caso in cui i programmi previsti non vengano inviati in tempo dalla casa produttrice, saremo quindi obbligati ad accludere alla rivista un programma differente (in genere previsto per uno dei numeri successivi). Ci scusiamo in anticipo con i lettori per questo inconveniente, ma né PC Review, né il suo distributore o gli edicolanti possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi improvvisa modifica al contenuto del dischetto.

e riscrivete la destinazione che preferite, ad esempio:

```
B:\TUFFI [Enter]
```

Il programma a questo punto si installerà decompattandosi automaticamente e finendo con le parole ALL done!
Per giocare, entrate nel giusto drive e nella giusta directory e lanciate il programma:

```
C: [Enter]
CD SPORTS
DEMO
```

(se avete deciso di cambiare drive o directory, non dimenticate di usare questi ultimi al posto di quelli dell'esempio!).

PROBLEMI CON IL DISCO?

Se il vostro dischetto presenta segni di malfunzionamento o danneggiamento, vi preghiamo di non inviarlo a PC Review, poiché non disponiamo di nessuna copia extra.
Piuttosto, riempite il modulo qui sotto, impacchettate il disco e speditelo, insieme al modulo e ad un vaglia internazionale di 55p (lire sterline), al seguente indirizzo:

PC Wise
Unit 3
Merthyr Industrial Park
Pentrebach
Merthyl Tydfil
Mid-Glamorgan
Wales CF48 4DR

Nome...
....

Indirizzo...
....
....
....
....
....

Il disco del mio numero di PC Review è danneggiato. Vi prego di inviarmene un'altra copia. Accludo vaglia internazionale di 55p ed il disco originale.
(The disk on my copy of PC Review was damaged. Please send me a replacement. I enclose an International Money Order for £0.55p and the original diskette).
Questo disco è stato costantemente controllato per tutti i virus attualmente conosciuti. PC Review declina ogni responsabilità per qualsiasi conseguenza derivante dall'uso del disco o dai programmi che esso contiene.

Problemi, ansie o angosce riguardo al funzionamento del vostro PC? Confusi dalle opzioni hardware? Colpiti da software impazzito? Sottoponete i vostri problemi a Mike James, che sarà ben lieto di aiutarvi.

Scala di grigi

Potreste raccomandarmi un digitalizzatore o uno scanner manuale non troppo costoso per un PC 286? A colori o in bianco e nero...
Riccardo Campomanes, Pistoia

Una domanda davvero difficile! La difficoltà maggiore risiede nell'ultima frase "a colori o in bianco e nero". Esistono tre tipi di scanner manuali; binari, a scala di grigi o a colori. Gli scanner binari, detti anche 1-bit o monocromatici distinguono soltanto due tonalità, il bianco o il nero, anche se vengono utilizzati anche per digitalizzare immagini in scala di grigi mediante l'uso di una tecnica chiamata "retinatura". Un'immagine retinata a volte ha una buona resa, ma è quasi impossibile da editare, quindi tenetevi alla larga dagli scanner binari, anche se costano poco. Per quanto riguarda quelli a colori, ancora non ne ho trovato uno che sia sufficientemente flessibile e di qualità tale da essere utilizzabile. Questo perché la massima risoluzione che questi scanner hanno è di 200 dpi (punti per pollice), mentre per avere un risultato accettabile si deve andare almeno sui 300 dpi. Per quelli a scala di grigi, l'importante che si tratti di uno scanner a 8 bit e 300 dpi. Presenti queste specifiche, l'unica cosa che conta è il prezzo, anche se il software di gestione può fare la differenza. Se hai bisogno di uno scanner con un package di editing dell'immagine, un buon affare potrebbe essere il Logitech ScanMan 256, che include l'eccellente software Ansel. Altrimenti orientati verso il più economico 8-bit 300 dpi e procurati il programma PhotoFinish della ZSoft.

Nel turbine dei microprocessor

Vorrei acquistare un nuovo computer, ma sono indeciso fra un 386-40 Mhz ed un 486-20 Mhz. Ho letto che un 486SX è un 486DX senza il coprocessore matematico, il che lo rende in pratica un 386DX. Qual è la differenza? Un 486DX è completamente compatibile verso il basso? Quale dei due è più veloce? Ci sono differenze sostanziali nelle prestazioni? Ad esempio, il 386 è migliore nel manipolare grafica e il 486 è migliore nei calcoli? Quale mi consigliate, considerando che uso il computer principalmente per word processing, Excel ed ovviamente, giochi?
Nereo Balbo, Lomello (Pavia)

Un 486-20 Mhz è funzionalmente un 386DX, con la differenza che è più veloce. Il 486 è un re-design del 386, progettato in modo da compiere le istruzioni più comuni in metà del tempo. Ci sono lievi differenze fra un 386 ed un 486, ma ai fini pratici possono essere considerati identici, nel senso che non conosco un programma che gira su un 386 ma non su un 486 e/o viceversa, e non penso che nessuno abbia interesse a produrne. Dunque, l'unica ragione per preferire un 486 è la velocità, ed un 486-20 ha più o meno la stessa potenza di calcolo di un 386-40. Quindi la scelta va basata soltanto sul prezzo o sugli extra inclusi nel sistema, in quanto i due processori sono praticamente equivalenti.

Conservare la memoria

Possiedo un sistema basato su un 386-20 Mhz con 1 Megabyte di espansione tramite il DOS 5 Memory Manager EMM386. Sto considerando l'acquisto di una scheda 486DX, ma non ho ben capito se sarò ancora in grado di accedere alla memoria espansa, cioè vorrei sapere se l'EMM386 funziona con un 486.
Giovanni Livornesi, Milano

Certo, l'accesso alla memoria espansa rimarrà immutato. A parte la velocità, non c'è differenza fra un 386DX ed un 486.

La perfetta programmazione

Sono un programmatore da diversi anni, ma ho usato soltanto il BBC a scuola ed il suo BBC Basic. Possiedo Quickbasic, BBC Basic e GWBasic sul mio PC (un 386SX con scheda grafica EGA), ma vorrei imparare a programmare in linguaggio macchina. Esiste un package apposito, e nel caso, è questo il linguaggio con cui i programmatori di giochi realizzano prodotti come Gods o Eye Of The Beholder? Vi sarei grato se poteste consigliarmi un libro o un programma che mi permetta di programmare seriamente sul mio PC.
Antonello Greciani, Torino

Imparare a programmare in assembler (linguaggio macchina) è un'impresa difficile. Esistono delle similitudini fra tutti i linguaggi di programmazione, ad esempio tutti hanno loop e strutture IF-THEN, ma il numero di istruzioni assembly necessarie per compiere anche una piccola azione è enorme. Il linguaggio assembly ha solo un vantaggio: è estremamente veloce. La maggior parte dei programmi che richiedono velocità, come appunto i giochi, usano un compromesso, utilizzando un linguaggio di medio livello, come il C, per realizzare il grosso dell'elaborazione, e ricorrendo all'assembler per quelle parti che hanno bisogno della velocità extra. Esistono molti libri sull'assembler 80x86, ma oltre ad imparare questi libri, bisogna conoscere molti altri aspetti riguardo il funzionamento specifico del PC, della grafica e del suono. In altre parole, non serve soltanto conoscere il linguaggio, ma anche qualcosa di come la macchina è stata costruita, e questo comporta un grosso periodo di apprendistato. Da dove iniziare? Il mio consiglio è quello di acquistare un buon compilatore C (il Borland Turbo C ed il Microsoft Quick C sono entrambe ottime scelte, anche se esistono altri prodotti simili a prezzo più basso), ed un libro sul C. Imparando a programmare in C ci si addentra pian piano in quelle che sono le nozioni avanzate sulla macchina e sulla gestione della grafica.

Il PC misterioso

Ho recentemente comprato un PC e ci sono alcune cose di cui non sono sicuro:
a) il mio PC ha la scritta M290 sul frontale. Che velocità è, ed in che termini è quantificabile?
b) per far funzionare i giochi, è necessario installarli sull'HD?
Amerigo Piantanida, Potenza

M290 è soltanto un numero di serie attribuito dal costruttore, da cui non è possibile dedurre nulla, a meno di consultare direttamente le specifiche del costruttore per quel modello.

No, non tutti i giochi devono essere installati sull'HD; certo è che in questo modo si caricano più velocemente, e possono in alcuni casi anche girare più velocemente. Gli HD rendono più conveniente l'uso dei un programma, ma se un gioco è abbastanza corto da occupare un singolo floppy, nel senso che non bisogna cambiare continuamente dischetti, potrebbe valere la pena di risparmiare spazio sul disco rigido. In ogni caso un numero sempre maggiore di giochi richiede tassativamente l'installazione su hard disk.

Megabyte persi

Sto impazzendo. Possiedo un IBM PS/1 286, un hard disk da 30 mega, un monitor VGA ed il DOS 4. Alcune settimane fa avevo un considerabile numero di programmi sul mio hard disk, poi ho deciso di ripulirlo, lasciando soltanto i programmi che c'erano quando ho comprato il sistema. Dopo aver effettuato l'operazione, ho fatto un chkdsk ed ho scoperto che 6 Mb di hard disk erano spariti senza ragione apparente. Leggendo un articolo, ho scoperto che qualcuno aveva problemi con file non desiderati creati arbitrariamente dal DOS 4.1; la soluzione suggerita era quella di cancellare tutti i file con le estensioni .CHK e .TMP, cosa che ho fatto, ma senza cambiamenti degni di nota. Cosa è successo a quei 6 Mbytes?
Paolo Sonnino, Brescia

Le spiegazioni per la perdita dei tuoi 6 Mb di hard disk possono essere molteplici, ma la più plausibile è che un file sia sparito dalla directory. E' ancora fisicamente sul disco, ma non vi si può accedere, cancellarlo o riutilizzare lo spazio perché il sistema non lo vede. La soluzione è quella di lanciare chkdsk con l'opzione /f. Al prompt del DOS bisogna inserire:

```
CHKDSK /F
```

In questo modo i 6 Mb saranno ancora mancanti, ma ora viene offerta la possibilità di riconvertire il tutto in file normali con estensione .CHK. Senza l'opzione /f, il sistema chiede comunque se si vuole effettuare la conversione, ma poi in pratica non la fa! Dopo di questo, è possibile cancellare i file recuperati usando

```
ERASE C:*.CHK
```

liberando in questo modo i 6 Mb mancanti dal disco. Se tutto ciò non funziona, l'unica altra possibilità è che un'applicazione abbia creato un file di sistema nascosto di 6 Mb, ma visto che chkdsk riporta questo spazio come mancante, piuttosto che usato dal sistema, l'ipotesi non è molto credibile.

Grafica da laptop

Ho appena preso un Toshiba T1000 portatile, che come tutti sanno, supporta soltanto la grafica CGA. Le mie domande sono queste:

1) Esiste un modo per far sì che uno schermo a cristalli liquidi riesca ad andare oltre la grafica CGA, con un chip o una scheda?
2) In caso negativo, è possibile aggiungere una scheda e visualizzare una grafica migliore su un monitor VGA o SVGA esterno?
Andrea Miglio, Aosta

In teoria tutto è possibile. Il T100 ha una porta d'espansione ed il manuale spiega come abbia la potenzialità di aggiungere hardware esterno, ma per quanto ne so, la casa ancora non ha prodotto nulla, e dubito che lo farà mai. Il T1000 è un portatile a basso costo proprio perché supporta soltanto CGA, quindi aggiungere extra dedicati non potrebbe valere la pena in termini di prezzo. Inoltre, il TX1000 è basato su un 8086 piuttosto lento, che sebbene sia buono per gestire la CGA e per la maggior parte degli usi a cui è destinato un portatile, non è adatto per supportare VGA/SVGA, cosa che quasi certamente rivelerebbe le sue debolezze. Il T1000 è un eccellente portatile ad un ottimo prezzo, ma non cercate di spingerlo oltre i suoi limiti.

Velocità variabili

Possiedo un Philips PCD300 serie 386 con 5 Mb di RAM. Sul manuale la sua velocità riportata è di 16 Mhz, ma alcuni programmi di test che uso, riportano dati differenti. Un programma misura la velocità a 19.4 Mhz, un altro a 1.63 mips e PCTools lo legge più veloce dell'AT originale del 730%. Qual è l'effettiva velocità del mio processore.

Inoltre, dopo aver giocato a F29, la velocità del processore è salita a 20.1 Mhz, 1.75 mips e 750% rispetto all'AT. Come è possibile tutto ciò?

Mio padre credeva fossi impazzito a caricare F29 ogni volta che accendo il computer, ma ho trovato la cosa molto utile per giocare a Space Quest IV e Monkey Island 2, per farli correre un po' di più.
Stefano Tattaglia, Gizzano (Catanzaro)

La velocità della macchina è di 16 Mhz, non importa quello che dicono i benchmark. Il punto è che la velocità della macchina dipende principalmente, ma non esclusivamente, dalla velocità di clock, anche se c'è una gamma di altri fattori, tipo il modo in cui è configurata la memoria, la velocità della scheda video, ecc.

Quello che misurano i programmi è quanto veloce il clock di un AT standard dovrebbe essere per andare alla stessa velocità della macchina testata. Questo prende in considerazione questi altri fattori, e dunque alla fine si può scoprire di avere una velocità di clock più alta o più bassa di quella del clock che usa la macchina. Nel caso specifico, 19.4 Mhz è una stima di quanto dovrebbe "correre" un AT IBM originale per ottenere le stesse prestazioni della tua macchina, non la sua effettiva velocità di clock. Il cambiamento delle prestazioni dopo aver fatto girare F29? La risposta è che alcuni programmi alterano il setup della macchina in modo da sfruttare fino all'ultimo Hz di performance, e F29 è uno di questi. In ogni caso, il cambiamento da 19.4 a 20.1 rappresenta una percentuale dello 3.6%, e sono molto sorpreso dal fatto che riesci ad avvertire questo minimo effetto!

Doppio joystick

Potreste dirmi come si fa a connettere due joystick sul mio PC? Ho un compatibile 100% con una scheda Multi I/O, che ha una porta per joystick. Il manuale dichiara la possibilità di collegarne due, ma non specifica come compiere l'operazione. Entrambi i joystick hanno prese a 15 pin.
Michele Califano, Rimini

Una volta tanto, la risposta è semplice. Un joystick 15 pin standard supporta connessioni da due joystick analogici A e B. Nella maggior parte dei casi, quando si usano due joystick, sono già combinati in una singola unità, come nel caso di quegli apparecchi dedicati ad esempio ai simulatori di volo. Quando si hanno due separati joystick il problema è che sono entrambi configurati come Joystick A. La soluzione è comprare un adattatore Y, disponibile in tutti i negozi specializzati, che separa la singola presa 15 pin in due, permettendo la connessione di due joystick standard, uno come A, l'altro come B.

Finestre rotte

Ho avuto dei problemi facendo girare applicazioni non-Windows sotto Windows 3.1. In particolare, Windows sembra inizializzare la mia scheda sonora che però non riesce ad usare in giochi non-Windows. Ho una PC Symphony (compatibile Ad Lib) nel mio 386DX40. Giochi come Monkey Island funzionano a dovere dal prompt MS-DOS, così come i file MIDI che girano sotto un programma Windows. Ma la scheda sonora non funziona quando applicazioni non-Windows sono lanciate da Windows. Aiuto!
Antonello Fortis
Genova

Vorrei aiutarti, ma la mia Sound Blaster lavora alla perfezione sotto Windows 3.1, e con le applicazioni MS-DOS lanciate da Windows. Ho controllato se esiste qualche problema in generale, ma i manuali ovviamente dicono che i problemi dipendono da un particolare driver, e dunque dal costruttore della scheda. Posso soltanto dedurre che la scheda PC Symphony che funziona sotto MS-DOS è incompatibile in qualche modo con Windows. Prova a contattare il rivenditore per vedere se esiste un aggiornamento disponibile.

Londra, 1888.

Un assassino è in agguato nei vicoli spettrali della vecchia Londra.

La sua vittima è una giovane attrice lasciata in una pozza di sangue nei pressi della porta di servizio del Regency Theatre.

Scotland Yard crede che Jack lo Squartatore sia tornato a terrorizzare la città?

Solo voi nei panni di Sherlock Holmes, con l'aiuto del vostro fedele compagno, il dottor Watson, e gli Irregolari di Baker Street, potete scoprire la vera identità dell'assassino.

Ma anche per l'investigatore più famoso del mondo non sarà un compito facile.

"The Lost Files of Sherlock Holmes, The Case of the Serrated Scalpel" vi fa provare la più grande emozione di una sfida mai tentata finora, in un gioco dalla tecnologia molto...tagliente.

Accettate la sfida di trovare le prove.

Cercate gli indizi nascosti in più di 50 autentici luoghi sparsi per tutta la Londra vittoriana, straordinariamente ricreata in una modalità grafica VGA a 256 colori con una fantastica animazione.

Esaminate minuziosamente le storie e gli alibi di dodici diversi personaggi, molti dei quali vengono direttamente dalle storie originali di Conan Doyle, per scoprire chi mente e chi dice la verità.

Per tutto il tempo, man mano che vi avvicinate all'assassino, il mistero, l'intrigo e la tensione della storia sono enfatizzati da una colonna sonora classica e da discorsi digitalizzati.

Perciò indossate il vecchio berretto da cacciatore, tirate fuori la lente d'ingrandimento e dirigetevi al negozio più vicino in tutta fretta.

ELECTRONIC ARTS™

C.T.O., Via Piemonte 7/F, I-40069 Zola Predosa (BO), Tel: 051 753 133(r.a.) Fax: 051 753 418.

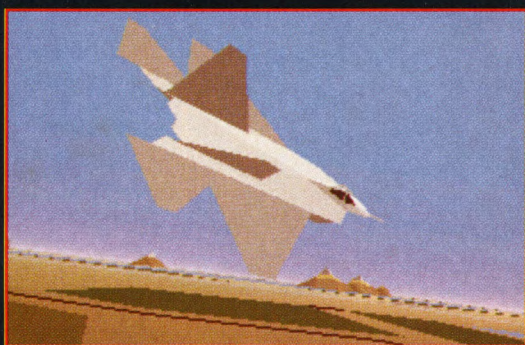
ATAC

A strategic flight simulation from MicroProse

THE SECRET ENEMY.

Coca bushes are grown deep in the Colombian jungle and provide the raw materials for the drug barons to produce cocaine; the drug that is ripping apart the fabric of society in our cities and towns.

THE SECRET WAR.

The drug barons are so wealthy that they can defend their plantations, cocaine labs and drug transport systems with the best aircraft and mercenary forces drug money can buy. A clandestine campaign must be waged against them.

THE SECRET FORCE.

An elite force is needed to counter the might of the enormously rich and powerful drug barons. To fight fire with fire, strike at the heart of their production process and watch their profits go up in smoke.

ATAC. Released first on IBM PC Compatibles, followed by Commodore Amiga and Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326

Lure of the Temptress. Scoprite un nuovo modo di fare avventura con il Teatro Virtuale a pag. 36.

Falcon 3 è finalmente arrivato nei negozi con un paio di bug in meno così abbiamo deciso che una seconda occhiata non sarebbe stata superflua. Parlando di seconde puntate, i fan di Steve Meretzky saranno felici di apprendere che la Dea di Phobos è tornata!

● In Alternativa

... crediamo che i giochi debbano essere inseriti in un contesto. Se vi piace Sim Ant, ad esempio, potreste essere interessati a tutti i giochi simili. In tutte le recensioni vi diamo la possibilita' di comparare i giochi con altri gia' presenti sul mercato.

● Requisiti Hardware

... non c'e' niente di piu' fastidioso che scoprire che sull'hard disk non c'e' abbastanza spazio per il gioco proprio quando vi manca da installare l'ultimo dischetto. E se il manuale non vi dice di quanta memoria avete bisogno, ve lo diciamo noi. E vi diciamo anche quali sono i requisiti minimi necessari perche' il gioco possa girare- il processore, il numero di MHz consigliati, le schede audio e video e cosi' via. In questo modo saprete sempre esattamente cosa aspettarvi dal vostro software.

● Due minuti

... o vi gettate allo sbaraglio, o leggete queste righe. Questa parte e' una visita guidata al gioco. Spiega passo passo qual'e' la migliore strategia per iniziare a giocarlo. Inoltre qui troverete commenti sull'atmosfera del gioco, sulla sua giocabilita' e sui suoi punti di maggior interesse. In un'avventura potreste trovare la soluzione al primissimo problema che incontrerete, mentre per un rompicapo una tattica spiegata punto per punto.

● Sistema di valuatazione

... siamo stufi dei pagelloni supercomplessi che valutano perfino la moglie del programmatore ma che dicono poco o niente sulla reale qualita' del gioco. Ogni nostra recensione e' accompagnata da un semplice voto che varia tra 0 e 10 e che riassume la qualita' globale del gioco. Tutto qui.

GIOCHI ARCADE

GIOCHI D'AVVENTURA

SIMULAZIONI

STRATEGIA

SOFTWARE REVIEW

- Heroes of the 357th
- Electronic Arts
- L. N.C.

Heroes of the 357th

Il famoso 357mo Squadrone, che ebbe un ruolo di primo piano nella guerra contro la Luftwaffe durante il secondo conflitto mondiale, è il protagonista di questa nuova simulazione aerea della EA

Dopo il clamoroso successo di Chuck Yeager's Air Combat, la Electronic Arts ha deciso di dedicare la sua attenzione all'aereo e allo squadrone con cui il generale Yeager entrò in azione per la prima volta. L'aereo è il P-51 Mustang e lo squadrone è il 357mo, noto anche con il soprannome di "I Ragazzi di Yoxford". Il 357mo venne stanziato nel villaggio inglese di Yoxford durante gli ultimi due anni del conflitto, con il compito di scortare i bombardieri alleati nelle loro missioni in territorio nemico. Il P-51 era l'aereo più adatto per questo genere di missione, grazie al suo grande raggio d'azione quando veniva equipaggiato con serbatoi supplementari. Inoltre era in grado di trasportare egli stesso un piccolo carico di bombe. Il valore dei piloti del 357mo fu tale che l'Alto Comando dopo non molto iniziò ad impiegare lo squadrone anche in missioni di mitragliamento al suolo e

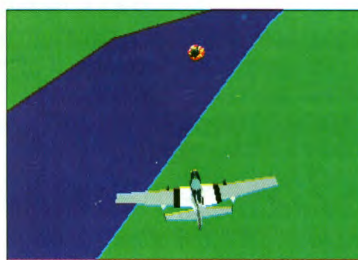
La sequenza di decollo ed atterraggio degli aerei e' molto suggestiva, e si avvale di grafica bidimensionale sulla quale si muovono gli aerei in poligoni pieni.

Niente di meglio di un po' di turismo per imparare a guidare l'aereo. Un volo su Parigi e uno sguardo alla Tour Eiffel.

VEDERE PER CREDERE

Heroes of the 357th contiene alcune viste veramente interessanti.

La vista di combattimento (sopra) mostra il vostro bersaglio in relazione al vostro aereo. Utile durante gli scontri aerei.

Una vista alternativa (centro) mostra il vostro aereo visto dal bersaglio. Affascinante quando il vostro velivolo si avvicina per attaccare.

Se distruggete l'obiettivo il vostro momento di gloria e' sottolineato da un replay immediato. Volare non e' mai stato cosi' cinematografico nemmeno in Top Gun,

intercettazione.

Heroes of the 357th vi mette nella cabina di comando di un P-51 impegnato in una serie di missioni nei cieli dell'Europa. Ci sono cinque tipi diversi di missione a cui è possibile partecipare. "Intercettazione" è un semplice scontro tra caccia. "Scorta" richiede al giocatore di proteggere i bombardieri alleati impegnati in missioni in territorio nemico (questa era la missione standard dello squadrone). "Mitragliamento" vede il nostro aereo sorvolare a bassa quota il fronte a caccia di bersagli al suolo, mentre contraerea e caccia nemici rendono la vita difficile. "Armi Speciali" è una missione di mitragliamento contro un bersaglio specifico. Infine, "A caccia di V1" è un tentativo disperato di abbattere una delle famigerate Bombe Volanti di Hitler prima che cada su Londra.

Volare senza problemi

La prima cosa che colpisce giocando a Heroes of the 357th è l'estrema giocabilità. I progettisti hanno trascurato molti dettagli a favore di un modello di volo semplice e intuitivo. Il P-51 non era un aereo facile da pilotare, ma in questa simulazione non ve ne accorgerete. La cosa non piacerà ai fan più esigenti dei simulatori di volo, ma questa folta legione può consolarsi pensando ai numerosi giochi dettagliati fino all'inverosimile che il mercato mette a loro disposizione. Inoltre il sempre crescente numero di simulatori di velivoli della Prima Guerra Mondiale (facili da pilotare e dotati di una strumentazione spartana) testimonia il sempre maggiore interesse del pubblico verso le simulazioni giocabili nelle quali il povero pilota in erba non rischia di perdersi in un mare di schermi e quadranti.

La strumentazione del Mustang è ridotta all'essenziale: altimetro, tachimetro, indicatore del carburante e così via. Dal momento che il programma si occupa automaticamente del decollo e dell'atterraggio, l'unica preoccupazione è quella di impratichirsi nelle complesse manovre tattiche del combattimento aereo. Queste sono rese ancora più semplici dal fatto che il computer si occupa di modificare automaticamente l'assetto dei flap e dei timoni, lasciando al giocatore la possibilità di concentrarsi sul joystick.

Probabilmente l'impresa più difficile in Heroes è tenere l'aereo in aria durante una missione di mitragliamento. Dovete volare a bassa velocità, così da riuscire ad inquadrare meglio i vostri bersagli, ma ciò significa anche che l'aereo è in costante pericolo di stallo. Uno stallo ad alta quota non è un problema, perché il velivolo ha tutto il tempo per riprendere velocità e quindi l'assetto di volo, ma uno stallo a bassa

quota la maggior parte delle volte significa la fine della missione. Un'opzione attiva un segnalatore di stallo che avvisa il pilota qualche secondo prima che lo stallo avvenga, permettendogli di aumentare i giri del motore o adottare qualche altra misura che impedisca che il volo si trasformi in un disastro.

Gli oggetti in 3D sono rappresentati con poligoni pieni, e non troverete nel gioco immagini in grafica bitmap o altre diavolerie. Si tratta di un'ulteriore concessione alla giocabilità. Nessun oggetto presente nel gioco è raffigurato con abbondanza di dettagli, ed alcuni hanno un aspetto che senza esagerare può essere definito "rudimentale". Il risultato, al di là delle considerazioni estetiche, è che il programma gira sorprendentemente veloce anche su una macchina a 8MHz.

Prima di iniziare la nostra campagna militare ci viene data l'opportunità di allenarci nei vari tipi di missione, o di prendere confidenza con i comandi dell'aereo sfruttando l'opzione "Volo Libero". Quest'ultima pone il giocatore nel cielo di Parigi a bordo di un aereo indistruttibile. Potete quindi allenarvi a mitragliare, bombardare, combattere con altri caccia e così via senza paura di dovere ricominciare da capo ogni volta che fate un errore. Le missioni di addestramento, al contrario, sono in tutto e per tutto identiche a quelle che incontrerete durante la campagna, con la differenza che i risultati non vengono registrati sul vostro ruolino di volo.

Non troverete un capitolo introduttivo nel manuale, ma a dire il vero non ce n'è bisogno. Un paio di missioni di prova sono sufficienti per imparare i comandi e dal momento che ogni missione inizia con il vostro aereo in volo nelle vicinanze del bersaglio e finisce quando il bersaglio è stato distrutto, gli aspetti più infidi e noiosi del volo (decollo ed atterragio) sono stati eliminati.

Una buona idea è quella di permettere al giocatore di effettuare missioni di addestramento anche a campagna già iniziata. È un'opzione molto utile nel caso in cui continuate a sbagliare durante lo stesso tipo di missione. Inoltre durante la campagna ogni missione può essere ripetuta un numero infinito di volte, anche quelle in cui siete stati abbattuti o avete dovuto paracadutarvi. I nomi dei piloti uccisi e fatti prigionieri dal nemico sono tenuti in un apposito file, e questi piloti possono essere "resuscitati" in qualsiasi momento. È quindi possibile completare la campagna con il primo pilota creato.

Lassù con il meglio del meglio

Ogni campagna consiste in 34 missioni collegate tra loro. Non avete la possibilità di decidere quale tipo di missione volare: l'Alto Comando si incarica di assegnare gli obiettivi del giorno. Questa selezione non è interamente casuale: il programma di generazione delle missioni si ispira alla reale situazione storica del periodo. Alla fine di ogni missione una schermata di "debriefing" ci informa su come la nostra impresa ha influito sulla guerra in generale. Ogni tanto appaiono

IN ALTERNATIVA...

Secret Weapons of the Luftwaffe

Lucasfilm, L.99.000

La Lucasfilm ha pubblicato questo ottimo titolo sulla scia del famoso Their Finest Hour. Grafica bitmap unita a poligoni pieni e un'interessante opzione di "cosa sarebbe successo se" come background. Dischi di missioni addizionali sono previsti per quest'autunno.

Chuck Yeager's Air Combat

Electronic Arts, L. N.C.

Uno dei migliori titoli sul mercato, grazie alla sua capacita' di unire a una solida base tecnica una forte giocabilita'. Tre periodi storici (II Guerra Mondiale, Corea e Vietnam) e un grande numero di aerei diversi da pilotare. Curiosa l'opzione che permette di fare scontrare aerei di epoche diverse: 3 Me-109 contro il nostro F-4 Phantom!

Aces of the Pacific

Sierra On-Line, L. N.C.

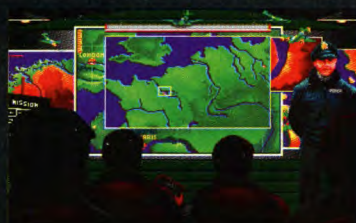
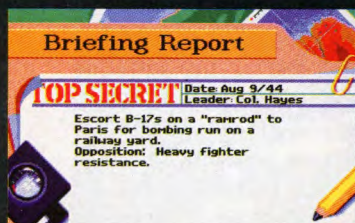
Il seguito di Red Baron della Dynamix e' indubbiamente uno dei programmi piu' completi oggi reperibili (vedi recensione in questo numero). Il giocatore ha la possibilita' di personalizzare il modello di volo variando la difficolta' di ogni singolo componente. La campagna prevede duelli aerei, attacchi a postazioni a terra, missioni contro navi nemiche e voli di ricognizione sul cielo della flotta alleata. Anche qui una miriade di velivoli differenti (tutti graficamente molto buoni), la possibilita' di decidere la nostra nazionalita' e una sorprendente opzione che permette di registrare la missione e salvarla integralmente su disco. Non adatto ai principianti!

DOS MINUTOS PARA VOLAR AL INFIERNO

Il capitano ci informa sull'obiettivo della missione. Tutti ci scambiamo occhiate nervose.

La mappa mostra la posizione del nostro obievito. Mmm, forse avro' bisogno di serbatoi supplementari.

Il briefing termina con un filmato che mostra il nostro bersaglio, cosi' da non confonderlo con un altro.

Prima di alzarmi in volo decido il carico di armi che il mio aereo trasportera'.

Il dettaglio e' buono solo a bassissima quota, durante una missione di attacco al suolo. Alle quote piu' alte i fiumi e le altre caratteristiche geografiche vengono raffigurate con serie di puntini.

anche notizie sull'andamento della guerra in generale.

Questi piccoli extra non sono indispensabili, ma aggiungono atmosfera al gioco. Inoltre i compagni di squadriglia ci aspettano al bar finito il "debriefing", ed i loro commenti salaci o le loro congratulazioni sono la migliore punizione e ricompensa per il nostro operato.

Prima del decollo una schermata informativa illustra la missione che stiamo per intraprendere. Si tratta di un documento "top secret" contenente tutti i dettagli del caso, seguito da un curioso ed azzeccato filmato in bianco e nero che mostra i pericoli che dovremo affrontare insieme ad i nostri obiettivi.

La missione vera e propria inizia con il decollo gestito dal computer e con una mappa che mostra il percorso fino all'obiettivo. In ogni missione siamo accompagnati da almeno un altro membro della squadriglia, e nelle missioni di scorta si deve volare in formazione con i bombardieri che ci sono stati assegnati. I piloti degli altri aerei si comportano molto intelligentemente nei combattimenti, e spesso vengono in aiuto se le cose si mettono male. Inoltre possiamo ordinare loro di impegnare il nemico o di interrompere il combattimento.

Anche i piloti nemici sono molto abili. L'intelligenza artificiale che li guida è stata ottimamente implementata ed il risultato sono scontri aerei prolungati e spettacolari. Così spettacolari che l'opzione di replay in molti casi è la benvenuta.

Gli ultimi secondi di gioco vengono costantemente registrati e basta premere un tasto per avere un replay di quanto è appena accaduto. Inoltre c'è l'opportunità di attivare automaticamente l'opzione di replay ogni volta che un aereo viene abbattuto o un bersaglio al suolo distrutto. È sempre bello rilassarsi per qualche secondo ed ammirare le proprie imprese!

Concludendo

E' facile criticare la semplicita' di Heroes, ma non e' questo il punto essenziale. Il gioco e' stato progettato puntando sul divertimento e sull'immediatezza, ed in questo soddisfa molto bene le aspettative. I puristi potranno storcere il naso davanti a particolari come l'impossibilita' di decollare ed atterrare, il fatto che c'e' un solo modello di aereo a disposizione e la non secondaria mancanza di dettaglio allinterno della simulazione. Ma Heroes non e' stato pensato per i puristi, e questi ultimi hanno a disposizione una vasta serie di titoli che soddisfa le loro esigenze (vedi box "In Alternativa"). Se, come me, amate i simulatori di volo ma troppo spesso li trovate freddi e poco coinvolgenti, vi assicuro che questo vi piacera' molto. Non dovete digerire un manuale grande come un vocabolario prima di alzarvi in volo (le dimensioni del manuale sono grandi perche' esso contiene una dettagliata storia delle imprese del 357mo squadrone). Inoltre il gioco presenta alcune visuali fuori dall'aereo veramente innovative, che potrebbero insegnare qualcosa anche ai fratelli maggiori (vedi box nelle pagine precedenti). In tutto e per tutto un lavoro di prima qualita'.

PC review 8

LAURENCE SCOTFORD

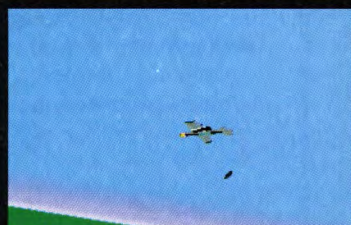
In volo posso consultare una mappa che mostra in ogni momento la direzione del bersaglio e la sua distanza.

Aerei nemici alle spalle. I crucchi ci hanno colto di sorpresa ed ho pochi secondi per reagire se non voglio essere abbattuto.

Troppo lento! Il crucco apre il fuoco ed il mio motore si incendia. L'aereo si capovolge privo di controllo.

Non mi resta che paracadutarmi.Verro' raccolto da una pattuglia amica o passero' il resto della guerra prigioniero dei tedeschi?

CD Com

Le raccolte di giochi su CD-ROM stanno diventando sempre piu'-popolari.

Wonderlan della Virgin e' uno splendido tributo al libro di Lewis Carrol.

Virgin Games

La Virgin quest'anno ha deciso di aiutare la crescita del CD ed alcuni nuovi progetti sono stati messi in cantiere. Seguendo la tradizione, pero', la societa' inglese ha iniziato a pubblicare alcuni dei suoi vecchi giochi adattati per il nuovo formato.

La cosa curiosa della politica della Virgin e' che la societa' ha resistito alla tentazione di mettere insieme due o tre giochi piu' o meno a caso e di stampare una raccolta di manuali di adeguate proporzioni. E' evidente che i responsabili di questa operazione hanno pianificato la loro politica con una certa attenzione.

Ogni compilation e' presentata da un attraente e funzionale sistema di menu'. Potete decidere se giocare il gioco direttamente da disco o se installarlo sul vostro hard disk. Inoltre sempre su CD trovate un catalogo dei prodotti Virgin e un demo di giochi di prossima pubblicazione. Molto utili sono un paio di programmi extra che aiutano ad editare correttamente il file config.sys.

La presentazione generale e' impeccabile, ed impiega perfino immagini digitalizzate di schermate grafiche e schede sonore nello schermo di configurazione.

The Zork Trilogy

La Virgin ha riscosso un discreto successo con la sua ripubblicazione delle vecchie avventure della Infocom negli ultimi due anni, ma se vi siete persi il primo ed il secondo giro avete la possibilita' di rimediare raccattando questa classica trilogia di avventure testuali. Il sistema di gioco oggi appare eccezionalmente datato, ma nessuno dei tre giochi ha perso un oncia del suo fascino.

Siamo nel mondo della fantasy piu' pura: il vostro scopo e' quello di esplorare un regno sotterraneo, portando morte e distruzione sulla testa dei suoi malvagi abitanti e risolvendo alcuni terrificanti enigmi lungo la strada. Uno degli aspetti migliori della trilogia e' che il livello di difficolta' aumenta gradatamente se i tre giochi vengono giocati in ordine.

Supremacy

Supremacy ha avuto il suo momento di popolarita' qualche anno fa, al tempo della sua pubblicazione. Il vostro obiettivo e' quello di ottenere il completo dominio su quattro sistemi planetari,ognuno controllato da un diverso tipo di dittatore alieno. Potete soddisfare le vostre mire controllando accuratamente fattori militari ed economici. Non sarete in grado di appoggiare una politica aggressiva, per esempio, se prima non avete realizzato un'efficente sistema di produzione e distribuzione da miniere e fabbriche.

La giocabilita' di Supremacy e' aumentata dalla splendida presentazione grafica, che aiuta a rimpolpare quello che altrimenti sarebbe un gioco un po' freddo. I fan dei giochi di strategia non rimarranno delusi.

The Magnetic Scrolls Collection

Quando questa collezione usci' per la prima volta su disco tutti i giochi erano stati convertiti per il nuovo sistema a finestre della Magnetic Scrolls. Si tratta del modo migliore di giocare un'avventura testuale (sebbene in alcuni casi siano state inserite schermate grafiche). I tre giochi inclusi dovrebbero soddisfare tutti i gusti. Corruption e' un classico giallo ambientato nell'alta finanza, Guild of Thieves e' essenzialmente una serie di problemi da risolvere, mentre Fish puo' essere definito "il primo gioco surrealista".

The Infocom Collection

Se la Trilogia di Zork vi e' piaciuta potete continuare ad avventurarvi nei mondi perduti della Infocom con questa seconda raccolta di titoli. Tutti i giochi utilizzano un parser abbastanza sofisticato che permette comandi del genere "Metti il Gatto nella Borsa. Metti la Borsa Nel Tritacarne. Accendi il Tritacarne".

The Hitchhicker's Guide to the Galaxy non e' altro che la mitica Guida Galattica Per Autostoppisti che tutti i lettori di Urania conosceranno. Si tratta di un'avventura fantascientifico/umoristica che rivaleggia con l'altrettanto mitica Leather Goddesses of Phobos. Planetfall vi getta negli scomodi panni di un membro della pattuglia galattica naufragato su un pianeta ostile nel lontano futuro, ed infine in Wishbringer

pilations

Laurence Scotford esamina i prodotti di due societa' ed esprime la sua saggia opinione...

interpretate un postino inaspettatamente scagliato in un misterioso universo parallelo.

Wonderland

La Magnetic Scrolls ha trasformato la classica avventura di Alice nel Paese delle Meraviglie in un gioco superbo. E' stata la prima occasione per la Magnetic Scrolls di impiegare il suo nuovosistema a finestre Magnetic Windows. Insieme alla finestra testuale potete richiamarne una contenente la mappa, una che mostra le schermate grafiche (arricchite da notevoli animazioni),una con l'inventario e molte altre. Raccomandatissimo ai fan diLewis Carrol.

Uno dei due giochi decenti nella MicroProse Collection e' 3DPool. Gli appassionati saranno contenti, almeno fino all'uscita del gioco di Archer Maclean.

MicroProse

La MicroProse e' una societa' che in questo campo ha qualcosa da imparare dalla Virgin. I suoi prodotti si limitano a mettere su CD qualche vecchio gioco e a introdurre il tutto con un semplice menu' di caricamento. Manca completamente la cura per i particolari che si trova nei prodotti Virgin.

Railroad Tycoon

Se si afferma che "nessuno si e' mai pentito di avere acquistato un IBM", si puo' anche affermare che "nessuno si e' mai pentito dopo avere acquistato un gioco di Syd Meier". Railroad Tycoon, nel caso che siate uno dei due o tre che ancora non ne hanno sentito parlare, e' un gioco ambientato nei giorni pionieristici della nascita degli imperi ferroviari. Il vostro obiettivo e' di prosperare con la vostra societa' mentre lottate contro gli agguerriti rivali. Splendido e' l'aggettivo piu' adeguato. Compratelo!

Midwinter/Gunship

Una gustosa accoppiata. Midwinter piacque molto quando usci' oltre due anni fa ed ha superato con successo la prova del tempo. Combattimenti e decisioni strategiche in un paesaggio innevato generato con frattali tridimensionali.

Gunship e' un gioco storico. Pubblicato verso la meta' degli ann iottanta, dimostro' la supremazia della MicroProse nel campo delle simulazioni. Pilotate un elicottero da combattimento Apache in quattro aree calde del mondo pre-Gorbachov. Un piccolo capolavoro.

M1 Tank Platoon

Se volete farvi un'idea di quanto sia complessa la moderna guerra meccanizzata, comprate questo gioco. Si tratta di una simulazione dell'M1 Abrams, il piu' sofisticato carro armato del mondo. Siete al comando di un plotone composto da quattro carri e 16 uomini, e dovete dividere la vostra attenzione in tempo reale tra la pianificazione tattica e lo scontro vero e proprio.

The MicroProse Collection

E' il titolo meno interessante tra quelli proposti dalla MicroProse. Due dei giochi (3D Pool e Rick Dangerous) sono molto buoni, ed un terzo (Microprose Soccer) e' giocabile - pur non avvicinandosi all'idea di miglior gioco sul calcio maipubblicato. Ma a tagliare le gambe alla compilation e' l'ultimo titolo, Savage, una bruttura come raramente si vede nel mondo dei videogiochi. Chiamarlo uno spreco di spazio e' fargli un complimento.

SOFTWARE REVIEW

■ Indiana Jones and the Fate of Atlantis
■ Lucasfilm/US Gold
■ L.89.000

Il professor Jones è tornato e questa volta è pronto per una nuotata. Il più famoso archeologo del mondo sonda gli abissi alla ricerca di una leggenda

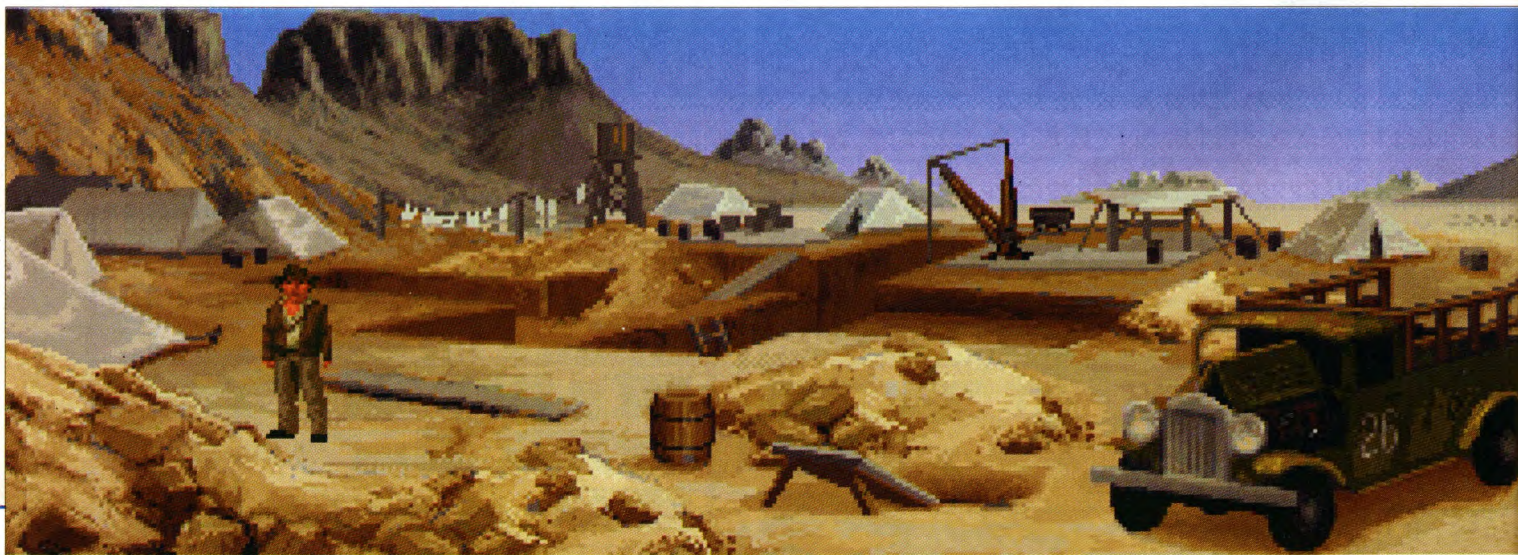
Ci sono due Indiana Jones in giro: da un lato abbiamo la versione proposta da Harrison Ford/George Lucas/Steven Spielberg, un serio, ingegnoso e diligente professore che non perde occasione per usare pugni e cervello per fermare pericolosi criminali. Dall'altro l'Indiana Jones dei giochi per computer, l'instancabile protagonista di colossali avventure, il bersaglio di molte situazioni umoristiche, sempre pronto a rendersi ridicolo e che non perde occasione per mettere i suoi pugni davanti al proprio cervello per fermare pericolosi criminali. Anche quando si basa su di un film, il protagonista di un'avventura della Lucasfilm ricorda più un personaggio dei cartoni animati che il polveroso e mal rasato signor Ford.

Tutto ciò è ancora più appariscente in Indiana Jones and the Fate of Atlantis principalmente perché in quest'ultimo episodio l'uomo con la frusta è diventato l'uomo con le penne (mai viste tante cadute). Non esiste un film con cui confrontarlo (e se dobbiamo credere a Ford non ci sarà un altro film da cui trarre un ulteriore gioco - peccato) perciò è stato compito di Hal Barwood e della sua squadra di disegnatori creare una nuova avventura di Indy, il che significa che questo gioco potrà contare solo sui propri meriti, cosa del resto non del tutto negativa.

Fin dall'inizio del gioco, dal momento in cui il logo di Indiana Jones appare sullo schermo e Indy fa la sua comparsa, si ha la sensazione che non si rimarrà delusi. Aiutata dal grosso successo del film, l'avventura precedente poteva contare su una popolarità "acquisita" ma questa considerazione non vale per quest'ultimo sforzo della Lucasfilm. Verrebbe da pensare che senza la forte spinta cinematografica Indiana Jones and the Fate of Atlantis sia condannata all'insuccesso. Per fortuna non è così.

Sebbene non sia basata su un film, ci sono numerosi punti in cui si capisce chiaramente che potrebbe esserlo stata. Basta prendere lo schermo dei titoli, ad esempio. Si parte in una vecchia stanza polverosa piena di statue, il logo si materializza sullo schermo e vengono mostrati i primi nomi. Dopo quattro o cinque nomi è possibile controllare Indy e cominciare l'esplorazione. Una statua lo costringe a cadere in un'altra stanza buttandolo momentaneamente fuori dallo schermo e permettendo la visualizzazione di altri nomi. Questo continua per altri tre o quattro schermi dando la sensazione di guardare un film.

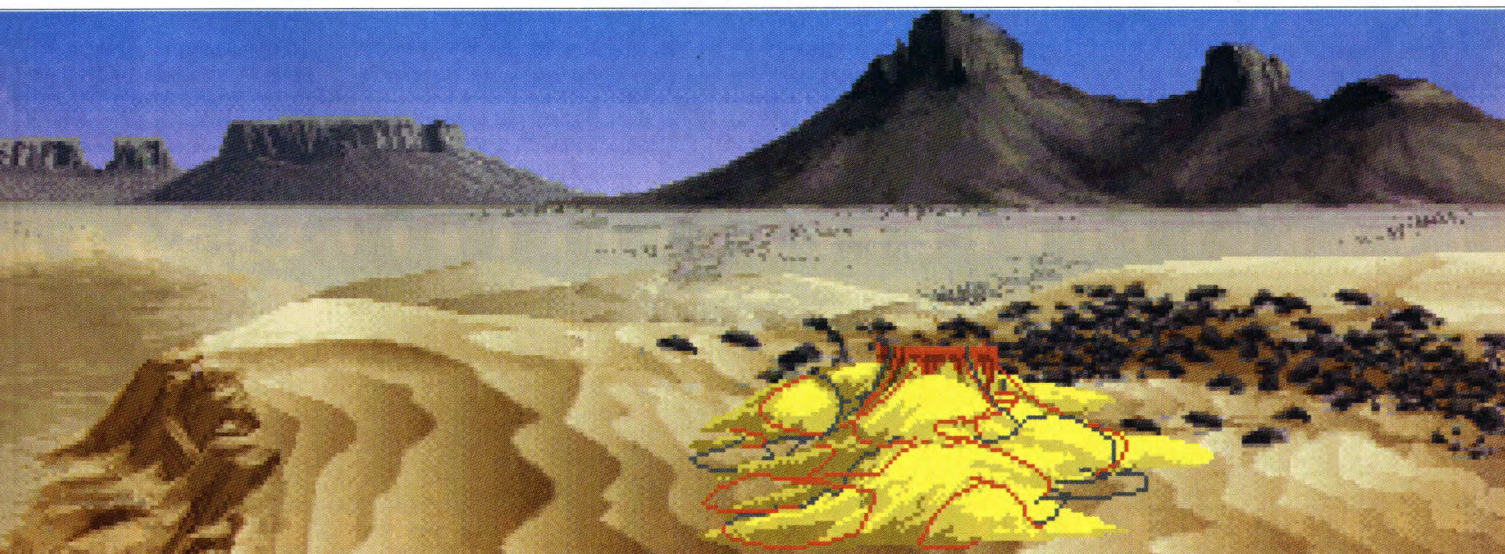
Ma non è certo tutto: particolari interessanti e preziosismi tecnici spuntano ad ogni angolo. Camminate in un'area buia e non riuscirete a vedere molto ma aspettate qualche istante e, non appena i vostri occhi cominceranno ad abituarsi al buio, lo schermo comincerà a schiarirsi. E' un processo molto graduale e probabilmente non lo noterete finchè non lo aspetterete intenzionalmente ma è un esempio lampante della cura che la Lucasfilm ha messo nel gioco.

Il sistema iMUSE fa la sua seconda apparizione e questa volta è utilizzato molto meglio che in Monkey Island 2. La caratteristica principale dell'iMUSE è che la musica segue il giocatore, adattandosi alla situazione sullo schermo. In Monkey Island 2, anche se la musica era davvero molto bella, si potevano avvertire i passaggi da un tema musicale all'altro attraversando certe zone dello schermo. In parole povere, si potevano vedere le giunture.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

La situazione cambia con la colonna sonora di Indiana Jones: è infatti molto più difficile vedere dove termina un tema e dove comincia l'altro. In breve, il tutto funziona decisamente meglio. In aggiunta, bisogna ammettere che il tema di Indiana Jones è davvero splendido e ascoltarlo attraverso una Roland è una vera libidine. Il messaggio è semplice: se non avete ancora una scheda musicale COMPRATEVENE UNA SUBITO!

Ma cosa hanno in comune delle vecchie statue con Atlantide? Ebbene, in pieno stile Indiana Jones, il compito che attende il giocatore non è da poco. I nazisti (quale avventura di Indy sarebbe completa senza nazisti eccetto, forse, Indiana Jones e il Tempio Maledetto?) hanno scoperto i dintorni del mitico impero sottomarino e sono intenzionati ad utilizzare il potere di questi esseri tecnologicamente avanzati per conquistare l'Europa.

Alcune spie vengono inviate in America alla ricerca di oggetti atlantidei e il destino vuole che passino al Barnett College, casa di un certo dottor Henry Jones (Junior). Dopo aver trovato la statua nella sequenza introduttiva del gioco, Indy la passa a Klaus Kerner (un ufficiale delle SS travestito) e scopre un piccolo oggetto nascosto al suo interno. Ricordando che la statuetta è stata rinvenuta durante il suo primo scavo archeologico, parte alla volta di New York per trovare la sua vecchia collega (compagna di scavo?), Sophia Hapgood. Una volta

Con il pallone sgonfio e Sophia sparita Indy la situazione non e' allegra. In realta' la (non ancora nostra) ragazza e' caduta in un buco. Tirarla fuori e' solo il primo dei problemi. Il camion che vedete potrebbe essere un ottimo mezzo di trasporto, ma il motore e' rotto. Nel frattempo non e' escluso che da queste parti si trovino anche un paio di indizi sull'oggetto della nostra ricerca. Diavolo di un deserto, c'e' piu' roba che al mercato del lunedi' sotto casa mia!

A New York Indy e' tutto agitato perche' non riesce a trovare il modo di entrare nella sala conferenze dove la nota (?) medium-archeologa Sophia Hapgood sta tenendo la sua relazione su Atlantide. E d entrare non e' sufficiente. Indiana dovra' anche trovare il modo di farsi notare...

insieme, scoprono che i nazisti stanno per trovare Atlantide e decidono di fermarli, salvare il mondo e scoprire il vero destino di Atlantide una volta per tutte. Arca dell'Alleanza, Sacro Graal, Atlantide... Cosa ci sarà d'altro? Il Triangolo delle Bermuda? Il senso della vita? Il posto dove tutte le biro spariscono non appena le si posa?

Come molti fedeli sostenitori della Lucasfilm riconosceranno, il sistema SCUMM (Script Creation Utility for Manic Mansion) è utilizzato per gran parte del gioco anche se in forma riveduta e corretta. Invece del solito testo ci sono ora delle icone che rappresentano gli oggetti e l'intero display è stato risistemato. Fin dai tempi di Manic Mansion lo SCUMM è stato uno dei sistemi più semplici da usare e più popolari mai apparsi in un gioco. Sorprendente se si pensa che tutti stanno prendendo le distanze dal testo e si orientano verso sistemi a icone. Ancor oggi, lo SCUMM è in grado di battere tutti gli altri sistemi.

Ciò che lo rende così interessante è il fatto che la Lucasfilm non si è completamente affidata a questo sistema per tutto il gioco e certamente non ha paura di adattarlo, cambiarlo o anche eliminarlo in certe sezioni del gioco. Basta camminare in un'area buia perché il comando LOOK AT sia sostituito da TOUCH ad esempio (si, se Sophia è con voi, potete toccarla... sebbene non ne sia troppo entusiasta - allo stesso modo non potete usare la frusta su di lei).

Sebbene si tratti di una vera e propria avventura non potrebbe essere una storia di Indiana Jones se mancasse l'azione: aspettatevi quindi delle sorprese! Ciò che colpisce è che queste sezioni si adattano così bene al resto del gioco che si riesce a malapena a notare che si sta utilizzando un sistema di controllo completamente diverso.

Le sequenze d'azione servono a separare le varie sezioni del gioco. Sia che si tratti di un semplice combattimento con una guardia nazista nelle profondità di Atlantide o di un inseguimento in auto attraverso le strade di Monte Carlo, servono a rendere il gioco più vario e piacevole senza però venire a noia. La Lucasfilm non è caduta nell'errore di Heart of China non permettendo di saltare completamente le suddette sequenze (sebbene siano ridotte se si sceglie di usare il cervello), dando la sensazione di essere parte delle storia. Inoltre non sono troppo difficili e non ci vorrà molto prima di riuscire a superarle con successo.

A parte l'ottima presentazione cinematica, ad essere sinceri, sarebbe difficile veder trasposta questa trama sul grande schermo. Infatti ci sono alcuni spostamenti che si potevano evitare (un problema in particolare richiede di viaggiare da un continente all'altro solo per prendere un oggetto per poi tornare indietro ed usarlo). In più, come precedentemente

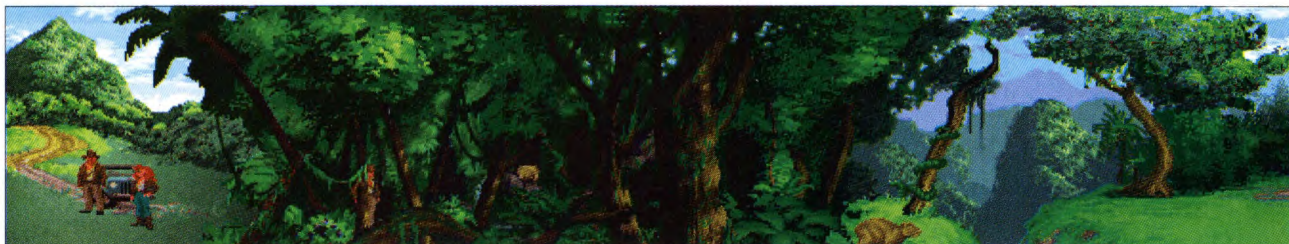
Tutti alle Azzorre ma, ahime', non in vacanza. Lo scopo del viaggio e' raccogliere indizi sul fato della perduta Atlantide.

DUE MINUTI CHE SEMBRANO DUE ORE

Fate of Atlantis comincia con il nostro eroe nel vivo dell'azione. Sfondando una finestra e arrivando in una stanza piena di cimeli, Indy deve trovare una statua particolare.

Dopo aver esaminato gran parte del ciarpame contenuto nella stanza una strana statua attira la sua attenzione. Improvvisamente fa aprire una botola e cade nel vuoto.

Dopo essersi ripreso dalla caduta Indy si trova in una vecchia libreria. Vedendo una corda che penzola in un buco si china per raccoglierla e viene colpito da una statua che cade.

Dopo aver ripreso i sensi si ritrova in una moderna biblioteca (moderna nel 1938). Sfortunatamente uno scaffale si dimostra troppo fragile e Indy ricomincia a cadere.

Anche la giungla ha i suoi problemi. Quel grosso pitone sembra deciso a non farci passare, e Indy notoriamente ha una fifa enorme dei serpenti. Come fare. E come possiamo superare quel baratro? E perche' Sophia non si stan dando da fare per aiutarci?

accennato, i personaggi sono più simili ad eroi da cartone animato che a rudi protagonisti di film.

Ma in effetti non è un film e non lo sarà mai (ma poi, perché dovrebbe?). Per un gioco i personaggi sono semplicemente perfetti, gli enigmi sono ben bilanciati e la qualità viene mantenuta fino alla fine (una cosa che molti giochi tralasciano pensando che il giocatore non riesca ad arrivare alla fine).

Se proprio dobbiamo trovare una pecca, è la stessa che affligge la maggior parte dei giochi della Lucasfilm. Il gioco è un po' troppo semplice da completare malgrado i percorsi alternativi della trama. Non stiamo parlando di longevità: come nel caso di The Last Crusade, si tratta di un gioco molto lungo e vale tutti i soldi che costa. E' solo che non rappresenta una sfida terrificante. Ci sono problemi complessi da risolvere ma non vi terranno bloccati per settimane.

Inoltre gli enigmi sono talvolta - come dire - un po' bizzarri, alcuni con soluzioni che necessitano di una buona dose di ragionamento laterale che non si adatterebbero bene ad un film. Come utilizzare una vecchia tavoletta di gomma da masticare per trainare, ad esempio. Non succede spesso, intendiamoci, ma ciò tende a rendere più appariscente la cosa.

Questi scavi nel deserto a sud di Algeri possono portare alla luce elementi vitali sulla locazione della citta' perduta di Atlantide.

A bilanciare queste irregolarità c'è il fatto che finalmente in un'avventura molti problemi hanno realmente delle soluzioni multiple e che le diversificazioni della trama sono davvero diverse. Non è una cosa che si può dire spesso di un'avventura siccome il termine soluzioni multiple significa nella maggioranza dei casi che si può usare un bastone di legno o un'asta di metallo per saltare un burrone. Invece in questo gioco significa che, mentre le ambientazioni sono spesso le stesse, la trama varia fortemente. Seguire il percorso della forza significa che una volta trovato il luogo degli scavi dei nazisti ci si accorge di dover tornare a Monte Carlo per salvare un amico e ciò porta all'inseguimento in auto. Seguire il percorso del cervello significa non dover assolutamente affrontare l'inseguimento e non dover salvare nessuno fino a che non si raggiunge Atlantide (e anche allora non si tratta della stessa persona).

Se proprio vogliamo avanzare una critica, sarebbe stato bello veder continuare queste storie fino alla fine del gioco invece di convergere in un'unica stori una volta raggiunta Atlantide. Se fosse stato possibile sarebbe stato interessante rigiocare l'avventura ogni volta seguendo un percorso diverso. Così invece non si hanno abbastanza stimoli per provare i percorsi alternativi sapendo che il risultato finale sarà lo stesso.

Ci sono anche degli elementi casuali nel gioco. In ogni nuova partita è necessario localizzare un museo differente per trovare i dialoghi di Platone (la qual cosa implica la soluzione

Per fortuna il pavimento cede lasciando a Indy una via d'uscita. Una serie di statue feline si dimostra interessante fino a che una di loro non si rivela vera.

Cadendo nello scivolo per il carbone (non è proprio la sua giornata) Indy si trova nella stanza della caldaia. Tre armadietti attirano la sua attenzione e uno di essi contiene la statua.

Indy riporta la statua nel suo ufficio dove Marcus Brody lo sta aspettando con un misterioso signor Smith. Presa la statua, Smith rivela di possedere la chiave per aprirla.

Nella statua c'è un oggetto d'oro della grandezza di una biglia. Cosa significa? Chi è il misterioso signor Smith? E perché parla con un sospetto accento tedesco?

Le cose si fanno un po' piu' complesse a bordo dell'U-Boat. La guardia e' un po' pallida perche' e' appena passata tra le grinfie di Sophia. Il problema ora e' imparare a fare andare questo dannato sottomarino, o ad Atlantide non ci arriverete piu'...

di diversi enigmi), l'entrata di Atlantide si trova ogni volta in un luogo diverso, la combinazione delle pietre solari cambia di gioco in gioco. Queste differenze sono di poco conto ma danno la sensazione di giocare una versione personalizzata dell'avventura (e significa anche che pubblicare una soluzione non è molto facile).

PC review 9

Malgrado i piccoli problemi di difficoltà (o meglio di mancanza di difficoltà) Fate of Atlantis è semplicemente fantastico. Possiamo onestamente affermare che non giocavamo un'avventura così divertente dai tempi di Indiana Jones and the Last Crusade. Forse il nostro giudizio prende in considerazione il fatto che la saga di indiana Jones è una delle migliori serie mai apparse sul grande schermo ma molti di voi saranno d'accordo sul fatto che, di tutte le licenze cinematografiche trasposte su computer, la saga di indiana Jones è certamente la migliore. E' un peccato che girino voci su possibili problemi all'interno della Lucasfilm (la perdita di alcuni membri importanti e del sistema SCUMM). Se la serie di Guerre Stellari tornasse di moda e se ne facesse un'avventura sarebbe un peccato se non potessimo dire a Luke Skywalker e a Han Solo "Use light sabre on Darth Vader" e "Walk to Millenium Falcon". E' anche un peccato che molti altri validi film non abbiano lo stesso trattamento una volta giunti su computer. Ancora una volta la Lucasfilm sta aprendo la via ottenendo un trionfo per quanto riguarda il disegno, la trama e la giocabilità delle sue avventure. Ah, se tutte le licenze fossero così!

PAUL PRESLEY

REQUISITI

Per prima cosa servono circa 10Mb di spazio sull'hard disk e circa 540K di RAM per potersi godere le ultime imprese di Indy. Il sistema iMUSE richiede una scheda musicale e ovviamente non c'è nulla di meglio che sentire il motivo dei Predatori dell'Arca Perduta attraverso una Roland.

CGA	EGA	VGA ✔	Tandy
Hercules		Roland ✔	Ad Lib ✔
HD	✔	✔	✔

IN ALTERNATIVA...

Indiana Jones and the Fate of Atlantis — The Arcade Game

US Gold, L.N.C.

L'ulteriore tentativo della US Gold di guadagnare sulle avventure del più grande archeologo del mondo è qualcosa di completamente diverso. Un gioco isometrico che vede il giocatore aggirarsi attraverso alcune locazioni chiave tratte dalla storia, risolvere enigmi, picchiare i nazisti e generalmente comportarsi in stile arcade.

Come il precedente gioco d'azione su Indy non cattura lo spirito del personaggio nè crea abbastanza divertimento da mantenere l'interesse e svanisce come neve al sole vicino alla fatica delle Lucasfilm.

Indiana Jones and the Last Crusade — The Graphic Adventure

Lucasfilm, non disponibile

Anche l'ultimo film di Indy è stato trasformato in due giochi per computer - un gioco d'azione piuttosto mediocre e un'avventura divertente e unanimamente apprezzata. Sebbene la grafica e gli effetti sonori sembrino primitivi se confrontati con quelli dell'ultimo uscito, Indy 3 ha il vantaggio di essere basato sul film omonimo e perciò di poter contare su una storia più credibile.

Malgrado la sua età è un'avventura da giocare che verrà sicuramente apprezzata dagli amanti della serie e dagli avventurieri di ogni tipo perché è davvero divertente.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Lucasfilm, L.89.000

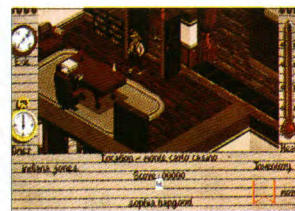
In alternativa, ma non per questo meno divertenti, ci sono le avventure di Guybrush Threepwood in The Secret of Monkey Island e nel seguito. Utilizzano lo stesso sistema SCUMM (e, nel seguito, anche il sistema iMUSE) e sono storie di pirati, isole e forzieri con fantasmi, tesori sepolti e gli immancabili pappagalli.

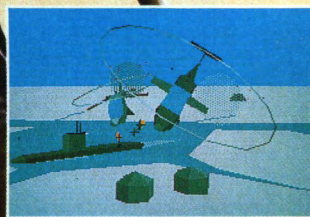
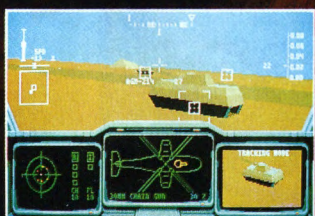
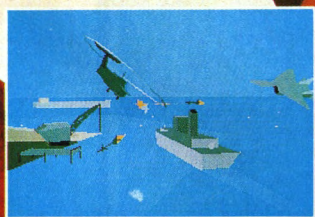
Alcuni giocatori trovano l'originale migliore del seguito ma in realtà sono entrambi divertenti e si dimostrano un perfetto complemento per la serie di Indiana Jones.

Heart of China

Dynamix, L.99.000

Essendo basato (non ufficialmente) su High Road to China (con Tom Selleck), Hearth of China è più un film interattivo che una vera avventura grafica. La presentazione, per cui sono stati impiegati attori digitalizzati e splendidi paesaggi, è praticamente perfetta.

Sfortunatamente il gioco non è agli stessi livelli - e in verità di gioco se ne vede davvero poco. HOC utilizza i percorsi alternativi visti in Fate of Atlantis ma in maniera meno efficace. In definitiva, HOC è un gran bel gioco da guardare ma non ha le possibilità per confrontarsi con i grossi nomi.

THUNDERHAWK

AH-73M

Come membro privilegiato di 'MERLIN', verrai specificamente assegnato a disinnescare i punti di crisi in tutto il mondo, senza provocare lo scoppio di guerre. Controlla THUNDERHAWK in quello che è stato proclamato il "più veloce sistema grafico a 3D mai apparso per gli home computer."

Disponibile per ATARI ST, COMMODORE AMIGA e PC.

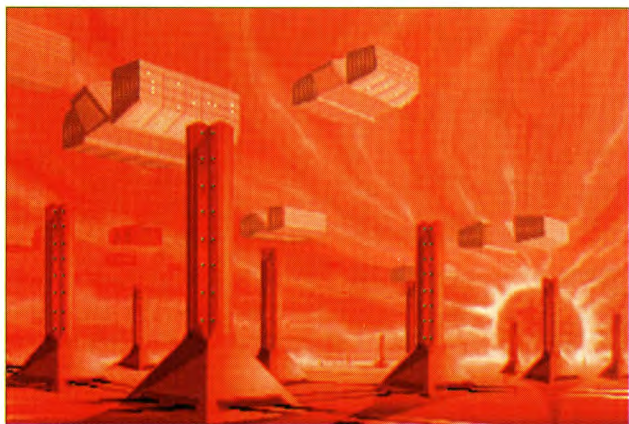
VISA

Distributed by Softel S.A.S., Via Antonio Salinas, 51/B, 00178 Rome, Italy. Tel: (6) 7231811

SOFTWARE REVIEW

- Epic
- Ocean
- L.79.000
- (0044) 61 832 6633

Un gioco preparato per anni, con tante aspettative da essere diventato leggendario ancora prima della sua uscita sul mercato

Ecco la ragione che sta alla base del background di Epic: un sole che si sta trasformando in supernova. La civilta' ha solo poco tempo per trovarsi una nuova dimora.

Sembra che tutti i piu' grandi gruppi di sviluppo informatico debbano averne prodotto uno prima di poter essere presi sul serio. La Novagen ne ha prodotto uno, la Argonaut sta per averlo e cosi' anche la Psygnosis, e sembra proprio che anche Glynn Williams debba produrne uno. Mi sto ovviamente riferendo a quei giganti del divertimento elettronico, a quei semi-mitici giochi in 3-D che sembrano essere ancora la trovata migliore dai tempi dei poligoni.

I criteri per cui io li chiamero' prodotti "Mitoware", si basano su alcune caratteristiche in comune di tutti questi giochi: hanno bisogno di almeno due anni di programmazione, devono essere pubblicizzati almeno sei mesi prima del lancio, devono creare una vera e propria serie di preview durante l'anno antecedente all'uscita, mostrando schermate favolose che, spesso, hanno poi poco a che fare con quelle del prodotto finito, devono essere accompagnati da affermazioni che ne fanno un punto di riferimento, niente di meno che una rivoluzione nel campo dei giochi per computer in 3D, e, infine, devono uscire con mesi, a volte anni, di ritardo, quanto basta per produrre un ruggito trionfale dopo un lungo, freddo ed imbarazzato silenzio.

E ora i ragazzi della Digital Image Design, che (essendo indubbiamente dei fan di Ken Dodd) vogliono essere chiamati Dydy Men, hanno completato il loro personale pezzo di Mitoware giustamente chiamato Epic.

Forse ricorderete la Digital Image Design per il loro primo gioco che abbia raggiunto la vetta delle classifiche: F-29 Retaliator, che soffri' di un'incredibile mancanza del controllo della qualita' quando venne distribuito, e conteneva piu' "bug" del vostro sciame medio di locuste. Sfortunatamente anche Epic odora dello stesso potenziale irrealizzato, manifestandolo pero' in modo completamente diverso.

Il piu' grande spettacolo sulla faccia della terra

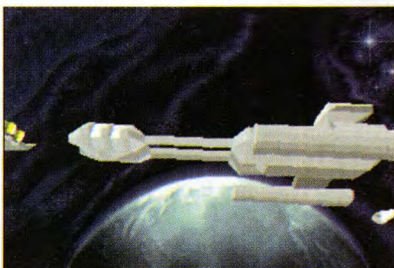
Uno dei segreti del successo di Epic (forse il piu' importante) e' stato sicuramente la grande qualita' delle sue schermate grafiche in 3D, e lo e' ancora; d'altra parte, questa grafica costituisce anche l'unico valido motivo per acquistarlo: per descriverla non c'e' bisogno di paroloni quali "Curve di Bezier" o di "Texture Mapping", che appaiono fin troppo di frequente nelle descrizioni dei piu' recenti giochi in 3D, bensi' di termini quali "veloce" e "fluido", che, io credo, rappresentano proprio cio' che dovrebbe raggiungere la grafica 3D.

C'e' inoltre da dire che questi effetti vengono mostrati al meglio nella sequenza di introduzione e nelle animazioni tra le varie missioni. Inframmezzata com'e' di gloriosi lavori artistici bidimensionali ed accompagnata dall'ottima, anche se ripetitiva, versione della "Suite dei Pianeti di Holst", devo dire che questa e' sicuramente la migliore introduzione che abbia visto da molto tempo. Si puo' dire lo stesso delle presentazioni tra le varie missioni e alla fine del gioco. Le sequenze animate e l'introduzione alle missioni sono di grande atmosfera e trasportano facilmente il giocatore all'interno della trama. Mentre, se parliamo della storia, giocare Epic e' un po'

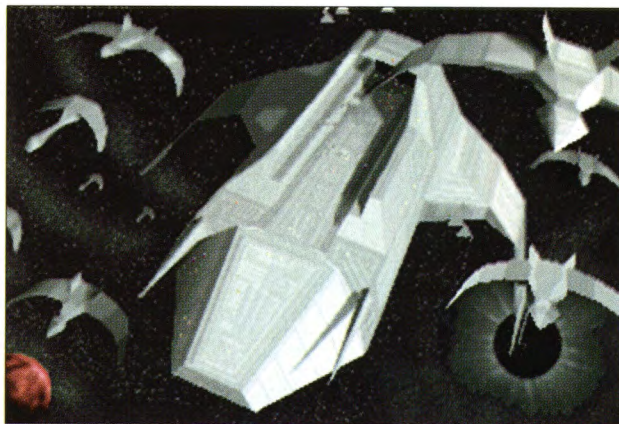
Epic – Una guida tattica

A causa della scarsa documentazione, all'inizio giocare Epic puo' essere un tantino difficoltoso. Per permettervi una piu' semplice introduzione al gioco vi diamo alcuni consigli tattici.

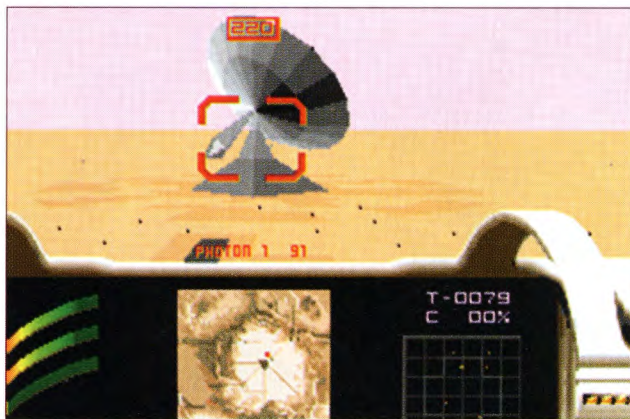
1. Sulla superficie dei pianeti molte delle installazioni maggiori sono collegate con queste tracce. Seguitele finche' non giungete in vista dell'obbiettivo.

2. Ci sono occasioni in cui non e' molto chiaro quale sia il vostro obbiettivo primario. Il miglior modo di procedere e'... Distruggere tutto cio' che vedete sullo schermo e controllare man mano che procedete la vostra percentuale di successo. Se cresce soltanto dell'uno o due per cento, ignorate quel tipo di oggetto in futuro; se, al contrario, aumenta del dieci o piu' per cento, avete trovato il vostro obbiettivo primario.

3. Nelle battaglie nello spazio tentate di evitare i mezzi piu' piccoli e veloci dirigendovi invece verso quelli piu' lenti e grandi. Necessitano di un volume di fuoco maggiore per essere distrutti ma sono piu' semplici da colpire e vi danno una percentuale di successo maggiore.

come giocare un altro gioco chiamato "indovina l'ispirazione". Infatti e' palesemente infarcito di elementi presi a prestito da famosi serial di fantascienza televisivi. La trama generale (un esodo di massa da un pianeta moribondo e la conseguente guerra al passaggio dei convogli nello spazio di un'altra razza), presenta piu' di una semplice somiglianza con quella di Battlestar Galactica, e se qualcuno della Paramount dovesse giocare Epic, la Ocean potrebbe finire sotto processo per infrazione del copyright, per non parlare del manuale d'istruzioni in cui c'e' lo schema tecnico di una nave che sembra la fotocopia di un incrociatore Klingon di Star Trek, il cui ingegnere capo, tanto per aggiungere beffa al danno, si chiama Montgomery Scott! E c'e' anche qualcosa di Guerre Stellari, qua e la'.

L'introduzione e le animazioni del gioco riescono a spiegare il background molto meglio del libretto d'istruzioni, che e' confuso, falsamente pretenzioso, e che tenta di dire un mucchio di cose per, alla fine, riuscire a dire solo un casino di cose. Leggetelo. Ma non aspettatevi di riuscire a capire meglio il gioco quando lo avrete finito; in realta', tutto cio' di cui avete realmente bisogno per giocare Epic e' il codice dei comandi da tastiera e l'introduzione alle missioni. A volte capita che non sia molto chiaro quale sia il vostro obbiettivo, ma il manuale non fa che rendere il tutto ancora piu' oscuro. Evidentemente il manuale e' stato letto dallo stesso gruppo di controllo di qualita' di F-29: "Lo ione e' una particella di ***DA RIEMPIRE***".

Le sequenze animate tra una missione e l'altra sono molto d'atmosfera e sono probabilmente l'aspetto migliore del gioco.

Epic

Vita a bordo delle astronavi. L'aspetto grafico di Epic e' stato curato nei minimi particolari... peccato che non si possa dire lo stesso del gioco.

I dettaglio del terreno e la generale qualita' della grafica del gioco e' molto buona. E' una vergogna che non ci sia la stessa qualita' nel sistema di gioco.

IN ALTERNATIVA...

Wing Commander II

Origin, L.79.900

Wing Commander e' stato uno dei giochi per PC di maggior successo. Superficialmente simile ad Epic, permette al giocatore di impersonare un pilota di caccia nella guerra contro i Kilrathi (grossi gatti umanoidi). Il punto di forza di WC II e' il fatto di aver mantenuto l'ottima grafica del primo, aggiungendo molti piu' dettagli alla complessita' del gioco. E' sicuramente una scelta piu' saggia di Epic, se l'hardware del vostro PC vi permette di giocarci.

Mantis

MicroProse, Non Ancora Uscito

La ditta americana Paragon ha intrapreso la conversione per PC di un classico gioco di Glynn Williams, Warhead. Sembra che siano riusciti a mantenere l'ottimo sistema di gioco, aggiungendo una presentazione migliore e migliorando la grafica. Se desiderate qualcosa di piu' coinvolgente, vale probabilmente la pena di aspettare e vedere...

Elite II

Konami, Non Ancora Uscito

Il leggendario programmatore David Braben e' stato impegnato a lungo nella progettazione del seguito di uno dei giochi piu' famosi degli ultimi tempi, e sembra che sia ormai quasi giunto al termine dell'opera. Chi ha avuto il privilegio di vedere i progressi del lavoro e' tornato con racconti entusiastici. Se state aspettando il gioco di guerra spaziale definitivo, e' probabile che valga la pena aspettare l'uscita di questo.

Persi nello spazio

L'intento e lo scopo di Epic e' quello di funzionare come un simulatore di volo nello spazio, quindi aspettatevi di trovare tutte le caratteristiche che trovereste in un normale simulatore, solo un po' meno complicate. Dire che i sistemi di controllo di volo dei mezzi di Epic sono meno complessi e' un po' come dire che sono meno numerosi di quelli del vostro "Jet Fighter" standard, e che tenerli d'occhio dovrebbe essere meno complicato, ma non significa che debbano essere piu' semplici da interpretare: infatti non lo sono.

Per quanto posso dire, volare sulla superficie di un pianeta alla ricerca di un obbiettivo e' spesso solo una questione di girare un po' in circolo finche' non se ne trova uno. Non direste che una civilta' cosi' progredita dovrebbe avere dei sistemi piu' sofisticati di targeting? Fortunatamente ci sono dei sistemi piu' semplici per identificare gli obbiettivi, ma il gioco puo' risultare frustrante finche' non vengono trovati. (V. Il pannello).

Un ulteriore problema e' che i mezzi hanno una limitatissima scorta di carburante a bordo; il manuale spiega che bisognerebbe usare dei raggi trattori per catturare dei ricambi di carburante (fuel pods), ma dato che non vengono mostrati da nessuna parte e' alquanto difficoltoso identificarli. Non si tratta soltanto di scarsa attitudine al gioco da parte mia, molti miei colleghi che l'hanno provato hanno espresso le stesse opinioni al riguardo.

Il raggio trattore e' una delle scelte possibili tra un panorama di dieci armi diverse, descritte nel manuale, ma non e' facile capire quali siano mentre si sta giocando; inoltre sembra che ci sia un bug nel programma che concede un numero di armi superiori a quelle previste dalla missione in corso: questo renderebbe qualsiasi missione di una facilita' ridicola se non ci fosse il sopracitato problema del carburante ed un limite assolutamente arbitrario di tempo a disposizione. Il tempo limite, in realta', e' spiegabile razionalmente solo nella prima missione, in cui dovrebbe rappresentare la durata di un'eclisse.

Missione impossibile

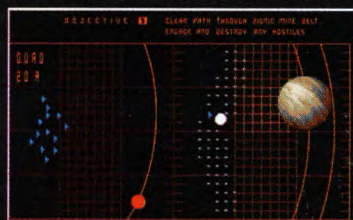
Ci sono soltanto otto missioni di volo, che non sono un gran numero nemmeno se fossero virtualmente impossibili (e non lo sono).

DUE MINUTI DI DISTRUZIONE DI MASSA

Nella prima missione, createvi una strada libera dalle mine dei Rexxon e distruggete la stazione tracciante su Amragan Nove.

Le mine galleggiano lentamente nello spazio e vengono facilmente distrutte da un paio di colpi di laser.

Una volta che avete distrutto abbastanza mine, potete dirigervi verso la superficie del pianeta.

Sul pianeta ci sono alcune bande di banditi che e' meglio evitare. Combattere con loro vi fa solo perder tempo.

I nemico! I Rexxon non sono particolarment e attraenti, sia nell'aspetto che nel carattere. Infatti hanno dei seri problemi di paranoia.

Trentadue e' veramente un grande numero, e, per pura coincidenza, e' proprio il numero delle missioni di Warhead (distribuito per PC come Mantis), eppure c'e' gente che dice che non e' abbastanza. Otto missioni sono appena un povero esempio. Non sarebbe neanche troppo male, se almeno la loro natura variasse, mentre invece sono davvero troppo simili una all'altra. O sei nello spazio a combattere contro navi nemiche o stai sorvolando la superficie di un pianeta facendo il tiro al bersaglio contro obbiettivi avversari cercando di evitare i banditi. Per essere franchi, farsi un volo e sparare ai cattivoni e' divertente, ma dopo un po' non e' piu' una novita'.

PC review 4

Due delle missioni hanno due obbiettivi, ed il giocatore non puo' raggiungere il secondo se prima non ha eliminato il primo, quindi, per essere generosi, possiamo dire che Epic ha, in realta', dieci missioni.

Le missioni, principalmente, si dividono in due categorie: la piu' semplice consiste nel volare nello spazio e difendere i convogli umani, distruggendo quante piu' navi e mine dei Rexxon possibile. La seconda, e piu' interessante, consiste nel sorvolare la superficie di un pianeta e distruggere uno o piu' bersagli principali e tanti bersagli secondari quanti ne consente il tempo a disposizione.

Il buono, il brutto ed il tridimensionale

E' facile parlar male di Epic, poiche', per essere un gioco che doveva rappresentare una rivoluzione, ha fin troppi difetti e manchevolezze. Ma Epic ha i suoi lati positivi. Come ho gia' detto la presentazione e' di prima categoria, e il 3D e' assolutamente impressionante. Il problema di Epic e' anche quello di moltissimi altri prodotti di software inglese: ci sono moltissimi artisti grafici di buon livello e alcuni dei piu' bravi programmatori del mondo, ma pochissimi game-designer in gamba. Ci sono troppi grafici e programmatori che credono di potersi improvvisare game-designer, e l'esperienza, tristemente, spesso conferma il loro errore. Gli Stati Uniti, d'altro canto, sembrano avere il problema opposto: molti buoni designer ma pochi grafici e tecnici esperti.

Per concludere, Epic non e' un fallimento completo, ma non e' neanche lontanamente cio' che aveva promesso di essere.

LAURENCE SCOTFORD

REQUISITI HARDWARE

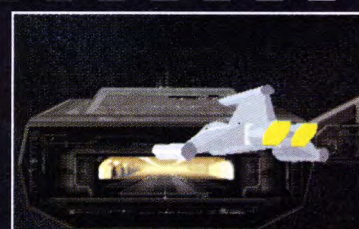
Il gioco viene venduto su sei dischi, quindi fate spazio sul disco rigido. La velocita' e' piu' un problema sulle macchine veloci che su quelle lente.

La prima cosa da fare e' seguire le tracce che portano al generatore dello scudo.

Dovete distruggere il generatore dello scudo prima di potervi dirigere verso la stazione tracciante.

Una volta che avete distrutto la stazione tracciante, la missione e' conclusa.

Ora e' tempo di tornare verso il convoglio e prepararsi per la seconda missione.

■ Lure of the Temptress ■ Virgin ■ (081) 960 2255 ■ L. N.C.

È stato detto che non ci sono più idee originali nei giochi per computer, e, in un certo senso, è vero. Certamente non ci sono tipi di giochi originali, né storie innovative, ma ci sono molte idee, come stato ampiamente dimostrato in questi mesi da Shadowlands, Ultima Underworld e Another World. Nonostante questi giochi abbiano delle trame abbastanza comuni e degli scenari ben collaudati, si notano per l'originalità del loro design e di sistemi accessibili per un gioco più semplice e divertente. Ora c'è un nuovo sistema in cui immergersi, e sembra anch'esso molto innovativo.

Il sistema in questione si chiama Teatro Virtuale (Virtual Theatre); virtuale, perché crea un mondo alternativo in cui il giocatore viene calato, e teatro poiché viene usato per raccontare delle storie tramite degli attori, del materiale di scena, e un palcoscenico.

Quello che cerca di fare, il sistema di Teatro Virtuale, è la creazione di un ambiente credibile e verosimile in cui il giocatore possa agire, attraverso sofisticati sistemi di interazione tra il personaggio e la manipolazione degli oggetti e successivamente con lo sviluppo di una storia che possa adattarsi a questi sistemi, al contrario del metodo adottato dalla maggior parte degli altri programmatori e game designer di avventure, che consiste nel creare una storia per poi trasformarla in un gioco.

E, ciò che è più importante, funziona. Girando per la cittadina di Turnvale (arriveremo in un minuto alla trama principale) si ha davvero la sensazione che gli altri personaggi vivano le loro piccole vite, mentre il giocatore non è che di passaggio, piuttosto che il centro dell'attenzione come, invece, accade nella maggior parte degli altri giochi d'avventura.

La trama non si discosta molto dalla classica storia fantasy, ma viene impreziosita dalle incredibili imprese dei personaggi principali (ad ogni rilettura sembra che questo lavoro stia assumendo sempre più il tipico tono di uno di Barry Norman). Ratpouch, il

Lure of the Temptress

La sequenza di introduzione racconta come Diermot si è trovato nella scomoda ed infelice posizione di prigioniero degli Skorl.

vostro fidato braccio destro, non manca mai di provocare ilarità con le sue (pessime) battute o con i suoi tentativi di farsi servire nel pub. Potete scordarvi di giocarlo, rassegnatevi a guardarlo all'opera.

Un soldato di sfortuna

Come in tutte le trame fantasy che si rispettino, l'eroe non è un volontario.

Un ragazzino si trova accidentalmente nel bel mezzo di una battaglia tra l'esercito reale e una razza di orribili creature; viene colpito alla testa e cade svenuto per risvegliarsi intrappolato in una prigione. Ecco l'entrata in scena del giocatore che, come primo compito, deve cercare di fuggire prima dalla cella, poi dalle prigioni. Una volta libero si troverà nel villaggio di Turnvale, recentemente razziato dalle creature (chiamate Skorl) alla guida del loro malvagio padrone, la tentatrice del titolo.

È compito del giocatore trovare un modo per liberare il villaggio e fermare gli Skorl prima che riescano ad espandere ancora maggiormente il loro dominio.

Per aiutarvi a muovervi in questo mondo avventuroso e pieno di intrighi c'è un semplicissimo e pratico sistema di controllo, che utilizza entrambi i bottoni del mouse per ottimizzarne gli effetti. Muoversi equivale a premere un tasto in una zona dello schermo non ancora occupata (c'è una routine intelligente chiamata Autorouting che lavora dietro le quinte per assicurarsi che i personaggi non vadano uno addosso all'altro). L'altro pulsante richiama i menu che contengono molti verbi rilevanti per certe situazioni. Questo sistema funziona in modo semplice e fluido, è facile da imparare e spiegato dettagliatamente nel manuale.

A proposito del manuale, è certamente uno dei migliori esempi recenti, scritto nello stile di Ratpouch. È organizzato in modo intelligente, molto divertente e descrive in modo chiaro i differenti aspetti del Teatro Virtuale per dare al giocatore un'idea di ciò che dovrà aspettarsi.

In effetti, ogni aspetto di Lure è sviluppato professionalmente, dall'inizio, con la classica sequenza di introduzione che racconta lo sfortunato destino di Diermot in una gloriosa successione di animazioni che, in tutto, non usa più di tre colori. Le foto qui riprodotte non possono farne giustizia: dovete vedere il loro movimento per poterle apprezzare.

La grafica VGA esalta splendidamente l'atmosfera della vita medievale simile ad una buona rappresentazione teatrale, e gli sprite sono abbastanza dettagliati da fornire ai personaggi espressioni e atteggiamenti.

Prendete per esempio, il padrone del negozio: quando sta servendo dei clienti si aggiusta gli occhiali sul naso; ma guardatevelo quando sta da solo: probabilmente vi farà delle orribili smorfie o qualche strano movimento con il braccio che non tenterò nem-

Creare un'ambientazione verosimile in un gioco d'avventura è spesso una delle parti più difficili della sua progettazione. La Revolution Software ha aggirato l'ostacolo costruendo un'intera avventura intorno ad un sistema

I personaggi sono tutti molto importanti in Lure, quindi le conversazioni diventano uno strumento fondamentale per la risoluzione del gioco. In una zona affollata, come la piazza del mercato o la taverna, vi aspettereste molte conversazioni, ed infatti le cose stanno proprio così. Quando vedete una nuvoletta sopra la testa di un personaggio significa che sta parlando con qualcuno. Se non interferite e rimanete nei dintorni è probabile che riusciate ad ascoltare ciò che stanno dicendo.

Per le vostre conversazioni, Lure, usa il collaudato sistema delle scelte multiple. Selezionate una risposta dalla lista e tentate di ottenere quante più informazioni potete.

meno di descrivere (no, non è quello che state pensando, ciurmaglia!).

Anche il suono accompagna degnamente il gioco aggiungendo particolari all'atmosfera con ogni sorta di effetto e musiche che rappresentano i vari momenti di solitudine. È impressionante quanto una musica possa sottolineare ed esaltare le potenzialità di un gioco (io ho infatti giocato due versioni di Lure, una con l'aggiunta della musica, e l'altra una pre-produzione che ne era priva). Giocare senza il commento sonoro toglie veramente qualcosa all'ambientazione del gioco.

Non è mai abbastanza

Si può vedere Lure of The Temptress sotto una luce che lo fa apparire simile ad Another World; un avventuriero esperto, probabilmente, non verrebbe impegnato troppo a lungo e potrebbe finire l'intera avventura davvero in poco tempo.

Le sezioni del villaggio presentano qualche difficoltà, ma per essere un'avventura, ci si potrebbe aspettare qualcosa di più lungo e difficile.

Detto questo, consiglierei questo gioco senza la minima riserva agli avventurieri in erba, sia perché è un'ottima introduzione al genere, sia perché dimostra ampiamente cosa possono arrivare a fare giochi di questo tipo.

Ratpouch è qualcosa di più di un compagno fedele, braccio destro e mercante umorista, può anche essere molto utile. Il comando "tell" (cioè dire) non funziona che con un paio di personaggi, incluso Ratpouch. Egli seguirà i vostri comandi (da una a sei stringhe per volta).

Come in ogni rappresentazione teatrale che si rispetti, il cas

Diermot

- l'eroe-suo-malgrado. Lanciato nel mezzo di una battaglia, caduto privo di sensi e preso prigioniero, Diermot deve scappare dalla cella, trovare chi tira le fila degli Skorl e liberare il villaggio di Turnvale.

Ratpouch

- il braccio destro di Diermot, consigliere e tuttofare. Anch'egli catturato dagli Skorl incontrò Diermot in prigione, ed insieme fecero un piano di fuga.

Selina

- capo degli Skorl e maligna incantatrice. Con l'appoggio del suo esercito intende estendere il suo dominio al resto del paese.

Gli Skorl

- una razza di creature malvage governate da Selina nel villaggio di Turnvale, dove stanno tramando per conquistare il resto del mondo.

Se solo potesse fare di più

Un esempio delle potenzialità inespresse del Teatro Virtuale possiamo prenderlo dal manuale dei luoghi; una sezione nel capitolo dei suggerimenti dice: *Se parlando con qualcuno lo infastidite la cosa potrebbe non finire lì: questo personaggio potrebbe incontrarne un altro e riferirgli la vostra discussione dicendo:" quel Diermot, c'è qualcosa di losco in quel tipo, se me lo chiedi..." Voci e pettegolezzi possono viaggiare come il vento in una cittadina come Turnvale.*

Teoricamente, con la tecnologia TV, questo è possibile, ma nel gioco non è molto evidente. Nelle numerose occasioni in cui la mia curiosità ha preso il sopravvento e ho deciso di seguire un particolare personaggio nel villaggio, questi sembrava seguire più o meno sempre la stessa pista.

Il fabbro lavorerà alla sua forgia, lascierà il negozio, camminerà nella città fino ad arrivare alla taverna, comprerà da bere, parlerà

DUE MINUTI DI GIOCO

Diermot comincia il gioco imprigionato in una cella degli Skorl, con pochissime possibilità di rivedere ancora una volta la luce del sole. La cella ha soltanto un giaciglio di paglia ed una torcia, alla luce della quale, però, egli scopre una crepa nel muro.

Guardando attraverso la crepa Diermot vede una camera delle torture con un giovane contadino legato ad una ruota. La guardia Skorl pattuglia le prigioni. Quando lascia la camera delle torture, probabilmente, sta già dirigendosi verso la cella di Diermot.

Diermot ha un'idea. Prima che la guardia faccia in tempo a raggiungere la sua cella, butta la torcia accesa sul letto di paglia, che comincia a bruciare. Quando arriva la guardia, si lancia verso il letto per controllare quel che sta succedendo, dandogli la possibilità di scappare.

Prima che i richiami dello Skorl abbiano una risposta, Diermot ha chiuso e bloccato la porta, imprigionando la creatura all'interno. Incatenato al muro c'è un'altro povero disgraziato che sembra sull'orlo del collasso. Sta chiedendo dell'acqua.

...e tutto. I personaggi principali di Lure of the Temptress sono:

Luthern
il fabbro del paese e il leader ufficioso della resistenza. Una volta fuori di prigione, Diermot dovrà contattarlo per avere delle informazioni.

Goewin
- imprigionata dalla leader degli Skorl per il suo comportamento eversivo, Goewin dovrà essere salvata da Diermot prima che gli abitanti della cittadina comincino a fidarsi davvero di lui. Una volta liberata tra i due si instaurerà una relazione.

Gwyn
- i pettegolezzi possono rappresentare più di una semplice scocciatura in un paese piccolo, specialmente se siete nei guai, ma tra le sue sciocchezze prive di senso potrete trovare qualche utile indizio.

Mallin
- un tipo tenebroso più interessato ai soldi che alla morale. Mallin non vede l'invasione degli Skorl tanto come una minaccia, quanto come un'opportunità.

con l'oste, ritornerà al negozio e ricomincerà l'intera routine seguendo sempre gli stessi movimenti. Il discorso potrebbe cambiare per quattro o cinque turni, ma solo per diventare successivamente altrettanto ripetitivo.

Non fraintendetemi, non sto facendo a Lure una colpa di questo. Sarebbe, in tutta onestà, praticamente impossibile per un programma riuscire a calcolare infinite differenti routine per numerosi personaggi distinti e risparmiare un po' di spazio sul disco, per la memoria ed il tempo di progressione che bisognerebbe calcolare in una funzione "loop" nelle azioni dei personaggi, ad un certo punto. Nel complesso il Teatro Virtuale fornisce un'atmosfera realistica ed un'ambientazione verosimile; ha due sole mancanze: una struttura temporale e la privacy individuale.

Che non ci sia alcun indizio del passare del giorno e della notte nel villaggio di Turnvale, toglie decisamente qualcosa alla sensazione complessiva di realismo che i ragazzi della Revolution hanno tanto faticosamente tentato di mantenere con i personaggi, l'ambientazione e la storia. Il circolo vizioso di lavorare, camminare, bere, camminare e lavorare sarebbe stato molto più realistico se l'azione "dormire" fosse stata inserita da qualche parte (preferibilmente dopo "bere"). Anche il fatto che nessuno degli abitanti sembra avere una casa a cui tornare non aiuta, e può significare seguire un personaggio costantemente senza che questi si fermi a chiederci perché lo stiamo facendo da un giorno e mezzo...

Il realismo viene provato anche in un paio di situazioni, a proposito delle conversazioni. Nonostante non ci sia nulla che non va con il sistema usato (Monkey Island ne è una prova tangibile), talvolta le conversazioni si ripetono quando si rivisita un posto. Dal punto di vista del giocatore questo, naturalmente, è incomprensibile: se vogliamo chiedere ad un personaggio di informazioni che abbiamo già avuto non c'è ragione per cui non dovremmo poterlo fare! Quando va proprio male, il PNG vi risponde dicendo esattamente ciò che voi gli avete appena detto, come se fosse la prima volta che affrontate l'argomento. Ovviamente ci sono dei limita al livello di testo che un gioco può contenere, e Lure, in verità, contiene più di 2000 sezioni separate di conversazione. Detto questo è un errore del tutto perdonabile.

Quel che avrebbe potuto essere

"Potenzialità" è la parola chiave per descrivere sia Lure of the Temptress che il Teatro Virtuale. Lo spazio per la crescita e lo sviluppo è enorme e stimolante, poiché questa tecnologia può essere applicata a qualsiasi genere narrativo con pochissimi cambiamenti. Dare un'occhiata ad alcune routine del programma in azione vi può dare qualche idea delle possibilità del sistema.

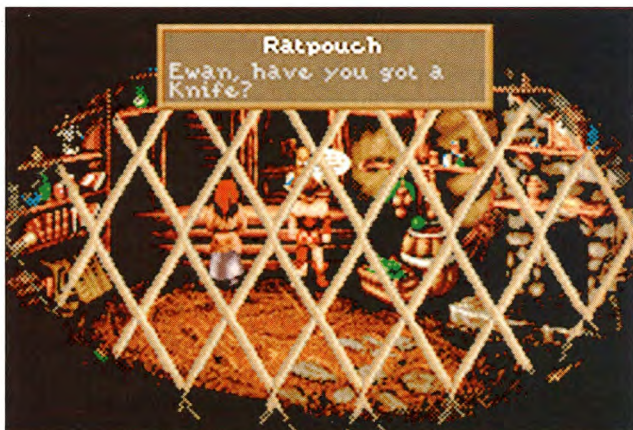
Guardiamo i comandi, per esempio: dite a Ratpouch di andare nel negozio del villaggio e chiedere qualcosa al padrone, poi guardatelo in azione attraverso la finestra. Immaginate la stessa routine applicata ad un poliziesco: convincete la giovane donzella ad andare dal maggiordomo a chiedere qualcosa sul delitto, perché voi non gli piacete e non vi racconterebbe nulla, ma, al contrario, si fida della ragazza e con lei parlerà. Voi, non veduti, assistete alla discussione cogliendo, così, tutte le informazioni di cui avete bisogno.

Lure ha altre cose che, sebbene non precisamente difetti o sbagli, non funzionano tanto bene quanto potrebbero. Un primo esempio è la semi-intelligenza artificiale attribuita ad ogni personaggio quando si muove: autorouting. Ogni personaggio può "sentire" quando sta per ostacolarne un altro e si muoverà per lasciarlo

La camera successiva contiene un barile d'acqua, una bottiglia per trasportarla e un pratico coltello. C'è anche un'inferriata sul muro, e guardandoci attraverso, Diermot può spiare lo Skorl imprigionato. Tenendolo d'occhio, riempie la bottiglia e fugge.

Dopo aver bevuto rapidamente, egli prega Diermot di riferire un suo messaggio al fabbro del paese. Qualcosa a proposito di una ragazza in pericolo. Diermot gli chiede una via di fuga, ed il prigioniero farfuglia qualcosa a proposito di mattoni smossi, poi muore.

Memore del poveraccio sulla ruota, Diermot cerca la strada per la camera delle torture, sperando che un paio di braccia in più l'aiutino a trovare la via d'uscita. Dopo averlo liberato viene a sapere che si chiama Ratpouch e che l'aiuterà in ogni modo possibile.

Chiedere un consiglio a Ratpouch è come discutere con lo scemo del villaggio di Fisica Quantistica - senza speranza. Dà comunque al problema una certa importanza, e quando il tempo stringe, riesce a guidare il duo fuori dalla cella.

Il negozio della cittadina visto da fuori. Una delle innovazioni della Realtà Virtuale è che la vita continua a prescindere dalle vostre azioni o da dove andiate. La conversazione tra Gwyn e Ewan nel negozio non ha nulla a che vedere con il vostro compito, ma aggiunge un dettaglio di realismo.

passare. Funziona quasi sempre, tranne quando un personaggio si sposta talmente tanto dalla sua "pista" che, realisticamente, sarebbe stato per lui meno scomodo farsi urtare. Non importa poi tanto quando lo vedete fare ai PNG, la cosa, però, si fa irritante quando anche Diermot si comporta allo stesso modo, come se non aveste possibilità di fermarlo finché non decide che si è allontanato abbastanza. Quando state seguendo qualcuno e lo perdete per via di questo comportamento, la cosa può farsi più che noiosa.

Come ho già detto, Lure of the Temptress è un ottimo esempio delle potenzialità del Teatro Virtuale, ed è anche una divertente (anche se un po' corta) avventura costruita su schemi e temi ben collaudati. È abbastanza buona da sperare in una durata piuttosto lunga, e non ha difetti sufficientemente grossi da farla considerare un insuccesso. Ciò che più mi è piaciuto di questo gioco è che non si viene quasi mai forzati a seguire un certo schema per completarlo: ho trovato molto stimolante la possibilità di girare liberamente per la città, discutere con gli abitanti, seguire le persone nelle loro peregrinazioni (nonostante i circoli viziosi di cui sopra), ed infine, immergermi semplicemente nell'atmosfera dell'avventura. Le voci che circolano riguardo ad un sequel, indicano una volontà della Revolution di aumentare le possibilità di interazione e di realismo, migliorando le "vite" dei personaggi e le abilità del giocatore nel loro complesso (e, naturalmente, di prestare attenzione alle risposte del pubblico per individuare eventuali altre aree di possibile miglioramento). Lure of the Temptress si trova nella stessa barca in cui si trovò Future Wars quando uscì. Il gioco attuale, nonostante sia comunque molto interessante, mostra tutte le possibilità ancora inespresse e vale il suo acquisto per quella che diventerà presto una collezione di classici.

PC review 8

PAUL PRESLEY

REQUISITI HARDWARE

Lure occupa soltanto 2 Mb di spazio su Hard Disk, ed essendo possibile (anche se non consigliabile) giocarlo su disco, trovare dello spazio di salvataggio non dovrebbe costituire un problema. La versione EGA viene venduta separatamente ed è piuttosto buona, con colori molto poco contrastanti ed una buona definizione degli sprite.

IN ALTERNATIVA...

King's Quest V
Sierra, L.99.900

Re Graham? O Daventry? Castelli rapiti? Gufi parlanti? Dite quello che volete riguardo ai giochi della Sierra, ma quando producono un gioco nel genere fantasy, si tratta di favole per bambini, non J. R. R. Tolkien né E. Feist.

L'ultimo capitolo di King's Quest è stato un discreto successo: graficamente non è mai stato meglio e tecnicamente non ci si può lamentare... Ma per storie solide, realistiche e credibili è molto meglio il Teatro Virtuale.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge
Lucasfilm, L.89.900

A riprova del senso dell'umorismo d'oltreoceano, ecco il secondo capitolo della serie di successo della Lucasfilm. Sia l'originale che il sequel, graficamente superiore, sono ricchi di battute, trovate, umorismo satirico e sono due giochi molto affascinanti.
Mentre Lure of the Temptress cerca di creare un'ambientazione realistica e dei personaggi veri, che compiono azioni reali, MI2 è ciò che ci aspetteremmo dall'ultima cannonata Hollywoodiana.

Cruise for a Corpse
Delphine, L.59.000

La Delphine è più vicina a casa nostra (in tutti i sensi) con la sua splendida serie Cinematique. Future Wars è stato sufficientemente impressionante, sebbene troppo corto, e Operation Stealth divertente ma in uno stile più USA, ma Cruise for a Corpse prova che una buona avventura può includere una buona dose di meditazione.
Sia Cruise che Lure vengono gestiti nello stesso modo: Cruise come un vero palcoscenico e Lure come un vero mondo. Cruise è anche molto più difficile (quasi scoraggiante) e probabilmente molto più duraturo, ma non ha la stessa familiarità d'azione che avvolge Lure.

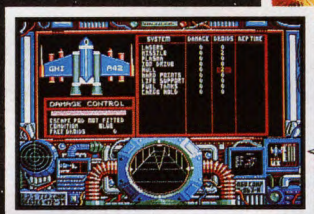
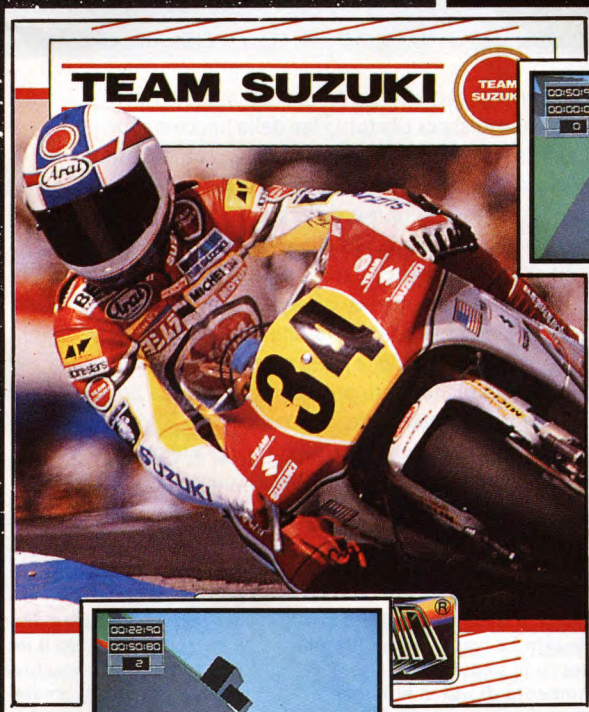
Ultima VII
Origin, L.89.000

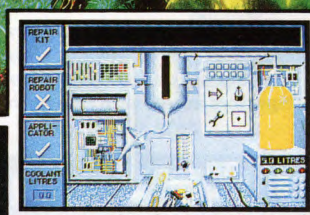
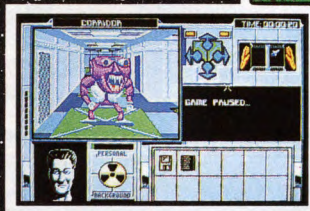
Realismo e narrazione sono sempre stati i punti di forza dei giochi della serie Ultima della Origin, e mai tanto come in questo settimo capitolo, probabilmente perché, soprattutto, tenta di ovviare agli errori dell'avventura precedente di Lord British. In questa parte della storia dell'Avatar, di British e Co. la trama è costituita da sacrifici rituali, abuso di droghe e sviluppo tecnologico. L'atmosfera è profonda come sempre, ma viene un po' annebbiata dalla mole dell'avventura, non troppo corta, ma al contrario troppo tirata.

DECISAMENTE ALL'AVANGUARDIA PER PC

Il mondo dei videogiochi per PC raggiunge una nuova dimensione in strategia, velocità ed avventura di fantascienza con queste ultimissime produzioni di suprema qualità della Gremlin Graphics – dedicate all'ottimizzazione dei programmi per PC.

FEDERATION OF FREE TRADERS

Inizia una nuova vita tra le stelle! Solo per un periodo limitato il governo della Terra è disposto a sponsorizzare la tua associazione alla Federazione dei Liberi Commercianti (Federation of Free Traders). Niente costi, niente condizioni e niente ritorno a casa,… una volta imbarcato in questa epica missione di rifornire lontane colonie di pionieri di merci più che necessarie.
La Galassia è il tuo mercato, ricchezze mai sognate saranno la tua ricompensa, ma basta un errore e la tua carcassa putrefatta vagherà per mile anni tra le stelle.

Fotogrammi dalia versione IBM PC

TEAM SUZUKI

Questa simulazione di corsa di vettori piena di ultra velocità, fa stare Gary Taylor, capo del potente TEAM SUZUKI in pizzo alla poltrona. Il 'GIOCO DI CORSE DEFINITIVO' secondo C & VG, questa versione per PC è rimasta sola in testa per velocità, autenticità a brivido generalizzato.

SPACEWRECKED

La gigantesca Nava Sonda Biologica BSS Jane Seymour è immobilizzata a otto milioni di anni luce dal Quartier generale della Federazione e tu sei il comandante assegnato ad investigare questo disastro. Un'avventura di strategia di stupefacente profondità, varietà e grafica superba, garantita per affascinare tutti quelli che amano le vere sfide.

Disponibile per IBM PC e compatibili.

Gremlin Graphics Software Ltd. Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

■ Leather Goddesses of Phobos 2: Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X
■ Activision
■ 001 33 1 49 10 99 95

Leather Goddesses of Phobos 2

La Infocom torna alla ribalta con il seguito di uno dei suoi titoli più interessanti

Dopo aver sentito che il mitico Leather Goddesses of Phobos, la famosissima avventura testuale, stava per avere un seguito, che il gioco sarebbe stato prodotto dalla rediviva Infocom e che l'autore sarebbe stato uno dei più famosi scrittori di avventure testuali di tutti i tempi - Steve Meretsky per intenderci - deve essere stato un vero shock per tutti i fan della Infocom sapere che Leather Goddesses of Phobos 2 è in realtà un'avventura basata interamente sulla grafica con un'interfaccia pilotata dal mouse.

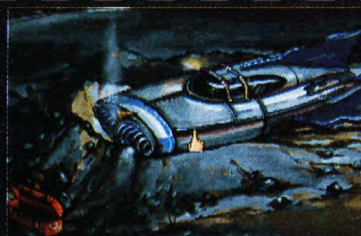
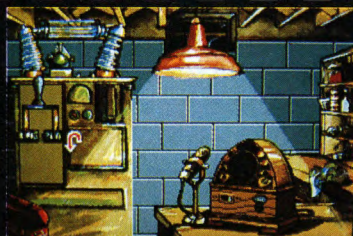
Senza dubbio, dopo essersi ripresi dallo shock iniziale, questi vecchi nostalgici devono essere trasaliti alla vista della confezione. Dieci dischetti ad alta densità che contengono circa 15Mb di codice e in aggiunta, nascosta in un angolo, c'è una - come la chiama l'Activision - Lifesize Sound Enhancer gratuita, una scheda musicale in miniatura che si inserisce nella porta parallela offrendo una presentazione delle voci digitalizzate presenti nel gioco. La documentazione invece non è affatto all'altezza e occupa circa 25 pagine senza offrire nessuno dei famosi extra che offrivano i giochi originali della Infocom (ad esempio quei divertenti gadget come il cartonci-

DUE MINUTI DI VITA IN ATOM CITY

Un modo di entrare nella base militare: visitate la cantina del professor Sanders ed attivate la macchina della pioggia.

Dalla casa di Sander attraversate tutta la citta' e girate a destra prima del tunnel per trovare dove si e' schiantata l'astronave.

Andando a destra scoprirete che la pioggia ha trasformato il fosso in secca in un torrente. Ora e' il momento di usare la barca.

La barca vi condurra' lungo la corrente. Quando il letto del torrente si prosciuga potete solo attraversare il buco nella rete.

All'interno del fast food. Quando entrate in una nuova locazione fate passare il cursore su tutto lo schermo, in modo da vedere quali oggetti possono essere esaminati. La ciotola deve essere presa e messa nell'inventario. Piu' avanti ne avrete bisogno per un esperimento chimico.

no da grattare per sentire gli odori contenuto in Leather Goddesses).

Film di serie B

Il gioco propone, sulle orme di Leather Goddesses, una trama terribilmente - e volutamente - sciocca degna di un film di serie B. L'essenza di LGOP2 è rappresentata dal sesso, dai passaggi piccanti e dalle magliette scollate e questo, per la maggior parte dei videogiocatori, potrebbe essere un motivo d'acquisto. In realtà c'è davvero poco - per non dire nulla - di troppo esplicito in LGOP2. Molti doppi sensi certo; allusioni, si; ma tutto termina qui.

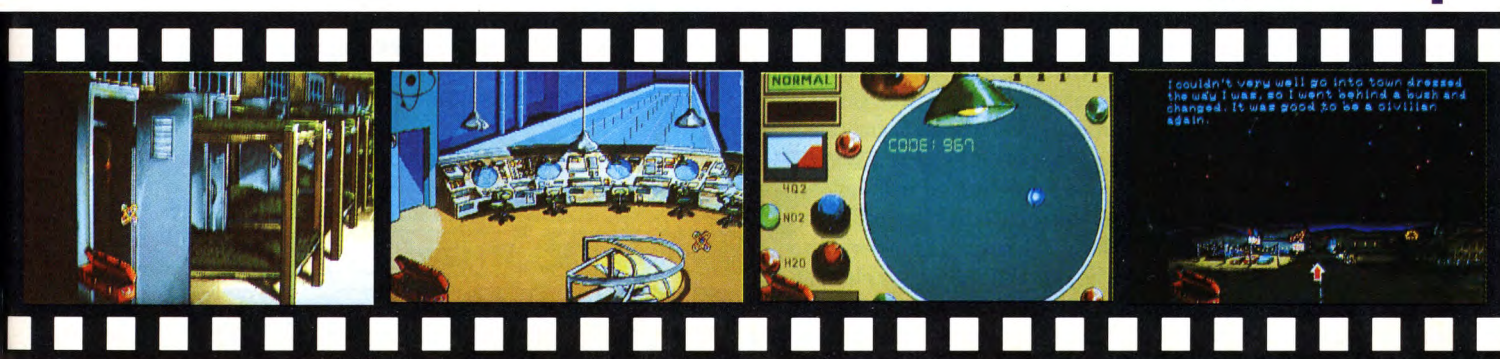
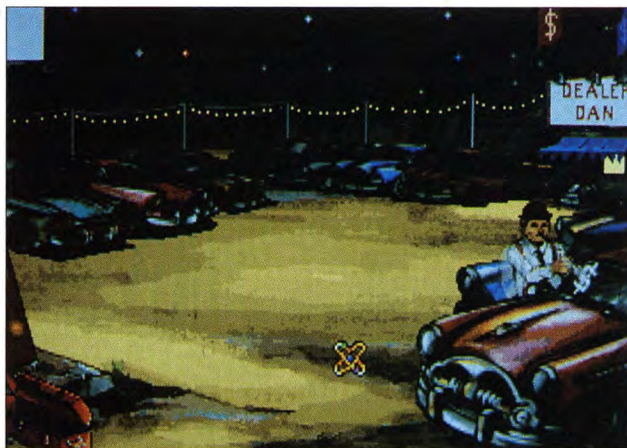
E per quanto riguarda la trama? Il gioco è ambientato nel 1956 e il giocatore può assumere l'identità di tre persone diverse (vedi oltre). Comunque se assumete l'identità di Zeke, il muscoloso proprietario di un'autorimessa, amante delle donne e del buon bourbon il vostro compito consisterà nell'indagare sulla caduta di un meteorite per non menzionare l'alieno a piede libero nei pressi di Atom City - nome quanto mai inappropriato. Questo posto è davvero molto piccolo ma possiede una stazione di ricerca nucleare controllata dall'esercito da cui il nome.

Per spostarsi basta semplicemente muovere il cursore attraverso lo schermo. Quando, trovandosi in una particolare area dello schermo, il cursore si trasforma in freccia basta confermare per procedere nella successiva locazione. Dopo essere arrivati in un luogo lo si può esaminare insieme agli oggetti che vi si trovano. Solo un numero limitato di oggetti è "attivo" cioè può essere manipolato. Il cursore si trasforma in un dito quando incontra uno di questi oggetti: selezionandolo apparirà a video una breve descrizione nella parte superiore dello schermo e, in aggiunta, l'oggetto si staccherà dal fondo permettendo al giocatore di metterlo nel proprio inventario - una cassetta degli attrezzi. Una volta raccolto un oggetto è possibile manipolarlo in diversi modi. La semplice presenza dell'oggetto, talvolta, farà parlare un personaggio.

Nelle caserme aprite l'armadietto e prendete l'uniforme. Indossatela immediatamente.

Grazie all'uniforme potete esaminare il centro di controllo - soprattutto le sue interessanti console.

Queste riportano messaggi' di varia utilita'. Segnate i codici: vi saranno utili piu' avanti.

Per andarvene, uscite dal cancello principale. Il programma vi fara' indossare automaticamente gli abiti borghesi.

L'alieno pulsante ha fatto irruzione nella rivenditoria di macchine usate di Dan... che stia cercando un veicolo di seconda mano?

E' anche possibile darli ad altri personaggi e, infine, si possono unire insieme per formare nuovi oggetti.

Testi parlanti

Questo per quanto riguarda gli oggetti...ma le persone? Interagire con i personaggi è davvero molto semplice. Ancora una volta il cursore assumerà la forma di una bocca in presenza di una persona. La successiva selezione farà cambiare la vostra prospettiva. Apparirà un ingrandimento della testa e delle spalle del personaggio prescelto con un numero di icone raggruppate nella parte sinistra dello schermo. Queste icone contengono un disegno del soggetto a cui si riferiscono. Perciò, ad esempio, selezionare la propria ragazza nel gioco potrebbe mostrare icone che rappresentano sè stessa, suo fratello e suo padre. Come è lecito aspettarsi, selezionando una di queste icone farà apparire il testo relativo. Talvolta, le informazioni raccolte tramite queste icone porteranno alla luce nuove scoperte che faranno apparire altre icone che verranno mostrate sotto le precedenti anche se ciò accade di rado.

LGOP2 non sorprende perché contiene delle voci digitalizzate ma perché TUTTE le voci sono digitalizzate. Questo è il motivo principale dei 15Mb di codice contenuto sull'hard disk. Il parlato digitalizzato è, per la maggior parte, molto ben presentato. Ogni personaggio ha la propria voce caratteristica e delle inflessioni particolari. In aggiunta è bene evidenziare che anche quando il discorso richiede l'estensione di certe parole, cioè quando una pronuncia strascicata si sofferma in certi punti, la digitalizzazione è eseguita alla perfezione. A volte qualche frase viene tagliata e alcune parole vengono "mangiate" e anche se ciò capita alla fine della frase, la cosa può apparire fastidiosa.

Spazi vuoti

Malgrado l'ottima presentazione grafica e il sonoro, tuttavia, il gioco presenta alcune lacune. Stranamente - si tratta di un gioco da 15Mb - è troppo corto! E i responsabili sono proprio la grafica e il sonoro troppo voluminosi. Non c'è abbastanza da fare e non c'è nemmeno sufficiente varietà ma almeno si può giocare quest'avventura tre volte. Si possono infatti vestire i panni di Zeke, Lydia (la ragazza di Zeke) e dell'alieno. Gli enigmi da risolvere sono diversi ma la trama è la stessa e non ci sono abbastanza elementi per giocarlo ancora dopo averlo finito la prima volta. Inoltre ci sono alcune imperfezioni. Il gioco è andato in tilt una volta, si è bloccato un'altra e infine non ha elargito una dovuta "ricompensa" dopo aver risolto un determinato problema. Sfortunatamente, per quanto riguarda l'atmosfera, il gioco originale è di gran lunga superiore e regge bene il confronto.

PAUL RIGBY

IN ALTERNATIVA...

Leather Goddesses of Phobos

Virgin/Infocom, L. N.C.

Ebbene si, si tratta proprio dell'avventura testuale della Infocom scritta, anche allora, da Steve Meretsky ancora disponibile in edizione economica grazie alla Virgin. Niente splendida grafica o voci digitalizzate: solo testo, ma che testo! Il gioco è pieno di humour, atmosfera e problemi di ogni genere che faranno la gioia degli avventurieri. E, cosa più importante, batte il seguito in longevità perché questo gioco è pieno di enigmi complessi e stimolanti.

Space Quest 4

Sierra, L.89.900

Un'altra avventura ambientata nello spazio ma questa volta il tipo di gioco è leggermente diverso. Si, i problemi sono gli stessi ma il personaggio controllato dal giocatore è visibile sullo schermo invece che partecipare all'azione con una visuale in prima persona come in LGOP2. Space Quest 4 utilizza una grafica eccellente e mentre non offre il sonoro digitalizzato può contare su un'ottima musica - se si possiedono delle schede musicali. Se vi piace la trama demenziale di LGOP2 allora Space Quest 4 fa per voi con i suoi continui spostamenti attraverso il tempo e lo spazio e i riferimenti a seguiti o giochi precedenti.

Martian Memorandum

Access, L.89.900

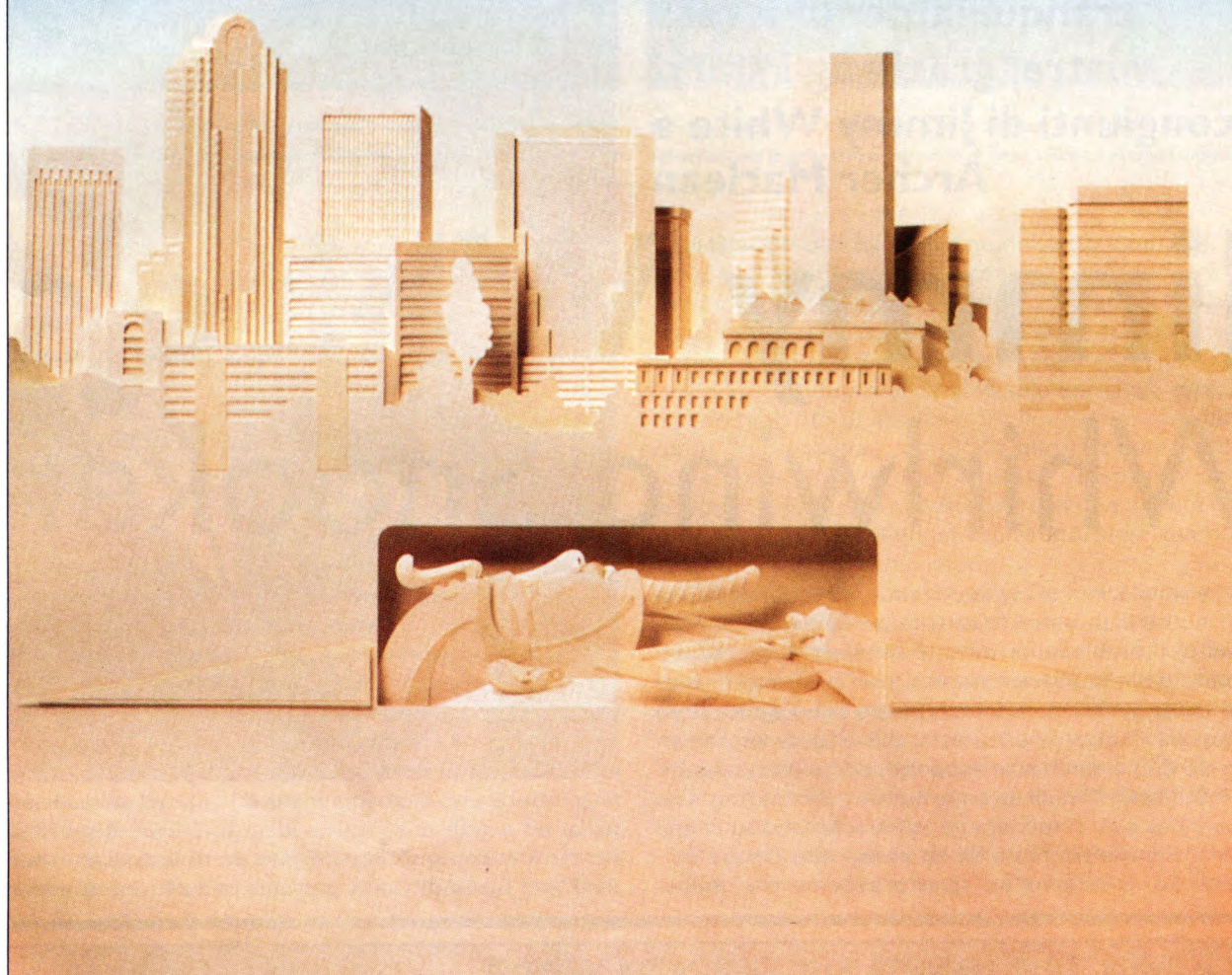
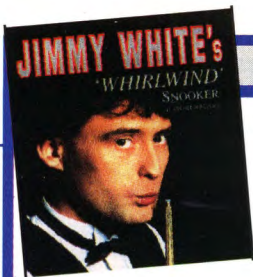
Martian Memorandum (MM) vede il ritorno di Tex Murphy apparso per la prima volta in Mean Streets. In MM, Marshall Alexander, il presidente della Terraform Corp, chiede a Tex di ritrovare sua figlia. Il gioco è pieno di intrighi, tradimenti e omicidi e si snoda dalla casa di Tex a San Francisco alle colonie marziane del 2039. MM si colloca tra LGOP2 e Space Quest 4 in quanto il giocatore controlla un personaggio sullo schermo per risolvere enigmi orientati agli oggetti ma offre anche momenti di interazione con i personaggi utilizzando grafica e sonoro digitalizzati nel tentativo di aumentare l'atmosfera.

REQUISITI HARDWARE

Per giocare quest'avventura è necessario avere un hard disk con 15Mb liberi. Servono inoltre 640K di RAM è un PC da 10MHz o più veloce. La versione del gioco su dischi da 3.5" è disponibile su richiesta. Per rendere giustizia alle voci digitalizzate si consiglia una Soundblaster.

Sid Meier's

CIVILIZATION™

Build An Empire To Stand The Test Of Time

Prossimamente per IBM PC e Compatibili

SOFTWARE REVIEW

- Jimmy White's Whirlwind Snooker
- Virgin Games
- 0044 81 960 2255

Anche se non siete assidui frequentatori di fumose sale da bigliardo, ora potrete giocare con bocce e stecca tranquillamente a casa vostra, grazie agli sforzi congiunti di Jimmy White e Archer Maclean

Se ancora non siete convinti dell'accuratezza di questa simulazione, date un'occhiata qui: le bocce si muovono fluidamente e realisticamente. proprio come nella realtà.

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Le simulazioni di bigliardo non sono certamente una nuova idea, essendo esistite sin dai tempi del VIC-20. Il problema di tutte le simulazioni precedenti era dato dalla scarsa accuratezza con cui il movimento delle biglie veniva riprodotto. Questo (sino ad un certo punto) era comprensibile, visto che ci deve essere un mucchio di matematica in supporto, per poter riprodurre con fedeltà gli effetti di un certo numero di bocce che rimbalzano qua e là, si toccano fra loro e scivolano su di una superficie piana ricoperta da un panno alto cinque millimetri. Ed è proprio su questo aspetto che Archer Maclean si è concentrato nel suo lavoro, riempiendo vari blocchi di appunti di radici quadrate, funzioni integrali e polinomi che rappresentano quasi tre anni di lavoro. Un lavoro che secondo me ha portato a risultati eccezionali.

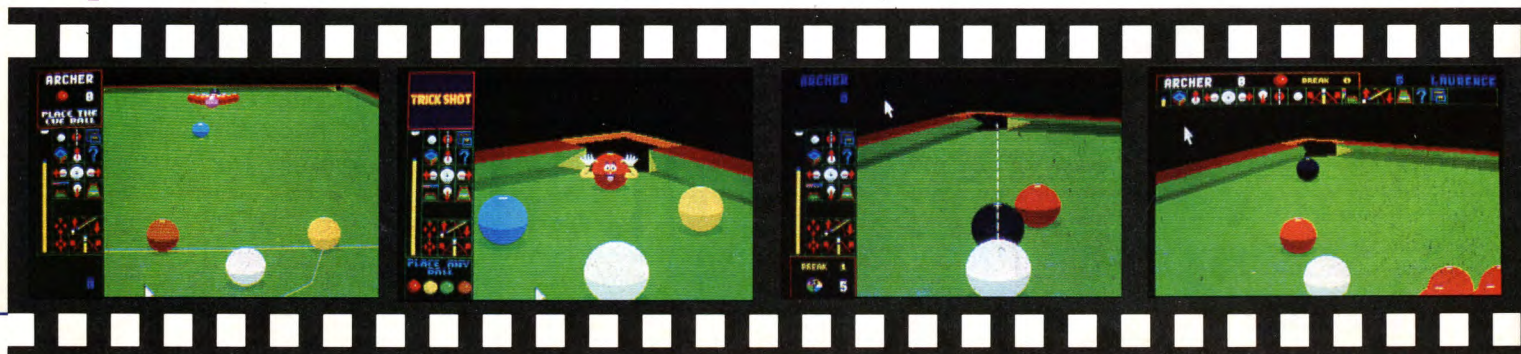
Questa simulazione affascina sin dall'inizio, grazie alla visuale "tipo TV" che può offrire. Immaginate una telecamera capace sia di mostrare il tavolo da gioco da qualsiasi angolazione che di zoomare sui primi piani di qualsiasi palla, ed avrete una pallida idea di ciò che il gioco di Archer Maclean può fare. Si può avere la "visuale standard" del piano di gioco, presente in tutte le precedenti

DUE MINUTI SUL TAPPETO VERDE

Amici sportivi e non sportivi, benvenuti al Crucible Theatre di Sheffield per la finale del campionato del mondo tra Archer "Big" Maclean e Laurence "Strong" Scotford. Tocca ad Archer spaccare...

...Con entrambi i giocatori ancora in parità, Laurence ha la possibilità di imbucare una rossa in alto a sinistra. Non so cosa ne pensi, Ted, ma con un poco di effetto mi sembra che sia alla sua portata....

...Che grande colpo, Jack! Questo giovane giocatore ha davvero classe. Ma vediamo come si comporterà con la palla nera....

...che peccato per Laurence, la rossa ora gli ostruisce il tiro. Dovrà giocare in difesa....

Ma chi ha detto che il bigliardo è un gioco barboso? Questa è una delle espressioni che la palla farà se noi prima di tirare stiamo a pensarci troppo su.

simulazioni, ma si può anche zoomare fino a vedere le biglie a grandezza naturale!

In breve, potete vedere il tavolo esattamente come potrebbe vederlo un giocatore. Nonostante gli angoli di visuale siano controllati (come del resto ogni altra cosa del gioco) tramite menu di icone allineate lungo il lato sinistro dello schermo, è possibile zoomare in lungo e in largo, cambiare altezza di visuale e girare tutt'attorno agli oggetti, anche con il solo uso del mouse.

Ma la splendida grafica 3D è solo uno degli aspetti di questo prodotto di altissimo livello. Fate anche solo un colpo, e vi renderete conto di quello che voglio dire. Le bocce rimbalzano tra loro e contro i bordi con i giusti schiocchi e tonfi, poi si muovono con una fluidità ed un realismo che quasi vi dimenticherete di stare guardando una superficie bidimensionale.

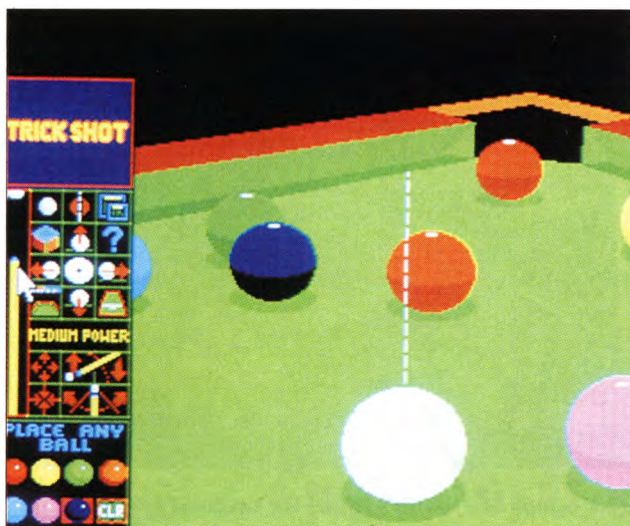
Qualsiasi cosa potreste aspettarvi nel gioco reale, aspettatevela anche qui: la frustrazione di vedere la palla rimbalzare proprio sullo spigolo della buca, oppure di vederla entrare in buca con quell'esaltante rumore secco. Ogni sottigliezza è stata riprodotta: volete spingere lentamente una palla nella buca lì vicino senza che la palla bianca la segua? Nessun problema. Regolate la forza del colpo ed il punto di battuta con un alto grado di accuratezza, ed il gioco è fatto.

Ma quello che forse è ancora più impressionante è che la simulazione vi permetterà di effettuare solo i colpi pos-

....Stupisce la sicurezza con cui questo giovane giocatore sta conducendo la partita più importante della sua carriera. Cosa dici, Jack, secondo te riuscirà a superare Archer, che è più esperto e titolato di lui?...

Bene, Ted, vedo che Archer sta rimontando. Ora si appresta ad un nuovo difficile tiro....

Ma che peccato! Archer ha sbagliato il tiro. Incredibile. Questo famoso ed esperto giocatore potrebbe aver perso in questo modo la partita ed il campionato...

È quasi incredibile. Laurence ha la grande possibilità di approfittare dell'errore del suo titolato avversario... ecco che si sta apprestando a battere...

Questa opzione di gioco (che gli esperti aborriranno) mostra la traettoria del colpo. E' anche possibile fare calcolare in anticipo al computer l'angolo di riflessione.

sibili anche nella realtà. Ad esempio, non potrete mai dare una forte rotazione all'indietro quando la palla è vicina al bordo. E lo stesso accade se la boccia bianca è parzialmente nascosta dalle altre; potrete colpire solamente la parte della sfera che riuscite a vedere.

Inoltre i punti di battuta sulla sfera sono davvero tantissimi, più di 164.229.120, con palla non ostruita. E la precisione del movimento è calcolata allo 0,00000003 di metro ed allo 0,0000006 di secondo, quindi i colpi verranno proprio come sul tavolo reale.

Questo potrebbe sembrare un dettaglio, ma le simulazioni precedenti soffrivano proprio di mancanza di accuratezza in questo aspetto.

Ci sono poi molte cose che il computer può fare per aiutarvi: Cliccate col bottone destro del mouse su di una palla, e l'angolo di visuale si allineerà automaticamente per permettervi il miglior colpo possibile.

Fate click su una icona differente, e vedrete in anticipo il percorso che la palla percorrerà usando il tiro selezionato. Anche se il modo più divertente di giocare è, a parer mio, quello contro un' avversario umano, ci sono ugualmente quattro avversari controllati dal computer, che spaziano dal brocco facile da battere al "campione globale" incredibilmente bravo.

PC review 9

È anche possibile cominciare a giocare con le bocce in qualsiasi posizione, dopo averle piazzate manualmente col mouse. Cosa utilissima per allenarsi sui colpi più difficili.

Anche se l'attenzione ad ogni dettaglio è molto alta, Archer non ha preso l'argomento in maniera troppo seriosa: mentre state mirando, talvolta le bocce diventano delle buffe facce animate, senza contare le volte in cui compaiono delle fastidiose mosche, proprio come nella realtà.

Cercare di descrivere Jimmy White's Whirlwind Snooker è davvero difficile, e la sola maniera di apprezzare davvero le sue qualità è di giocarlo. Io vi raccomando di farlo, perché si tratta di una delle migliori simulazioni sportive disponibili su PC, e senza ombra di dubbio, una delle migliori dell'ultimo anno. Compratelo, e non ve ne pentirete.

IN ALTERNATIVA

Sharkey's 3D Pool
MicroProse, L. n.c.

Ad oggi, non vi è nessun altro simulatore di bigliardo disponibile sul mercato per PC, e quindi questa è l'unica alternativa. Si tratta di un prodotto ormai anzianotto, e si vede. La visuale tridimensionale è alquanto povera rispetto a Jimmy Whités Whirlwind Snooker, ma può essere una scelta ragionevole in attesa del fantasmagorico...

Archer Maclean's 3D Pool
Virgin Games, L. non ancora annunciato

Immagine tratta dalla versione Amiga

La logica prosecuzione di Snooker è in dirittura d'arrivo e promette di essere il non-plus-ultra. Alla base di tutto dovrebbe esserci lo stesso codice, ma con la possibilità di comprendere tutte le versioni di giochi di bigliardo. Vi saranno anche più informazioni statistiche sui colpi effettuati di quelle presenti in Snooker.

La profondita' del gioco e' impresionante... in tutti i sensi! Questa foto mostra una tipica visione ravvicinata della biglia bianca.

LAURENCE SCOTFORD

SOFTWARE REVIEW

- Eternam
- Infogrames
- 0044 71 738 8199
- L. N.C.

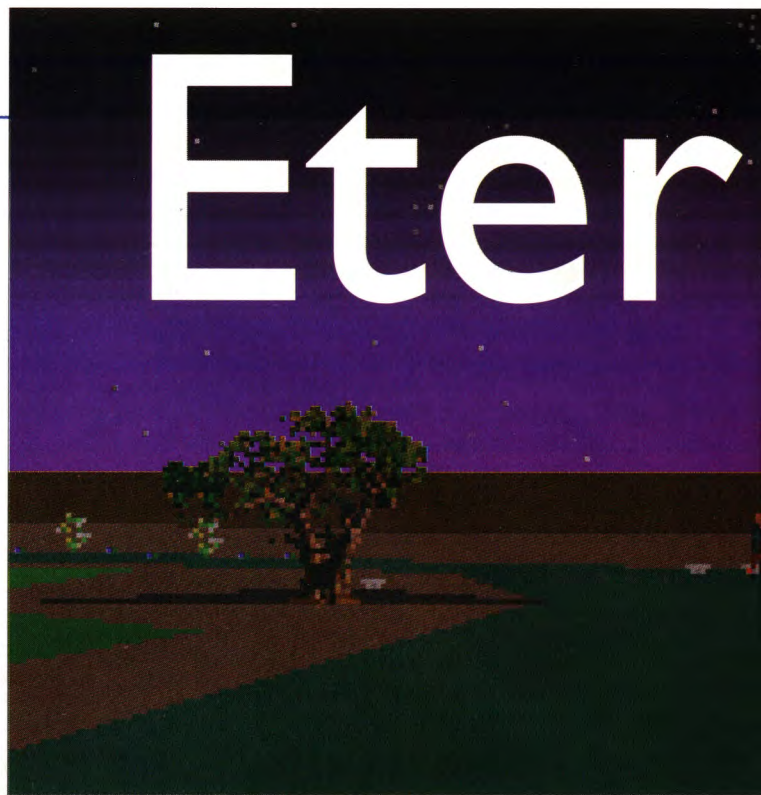
I giochi francesi hanno sempre avuto la reputazione di essere strani, ma che ne dite di un'intera avventura ambientata in un parco di divertimenti?

C'è un vecchio detto nei giochi per computer (e in molti altri ambienti) e cioé che è più facile ridere ad una battuta che scriverne una.

Sono molto pochi i giochi che sono riusciti a suscitare vere risate nei giocatori, molte sono solo battute allusive che mostrano quanto può essere intelligente il programmatore. Ci sono alcune eccezioni a questa regola: tanto per cominciare The Secret of Monkey Island, Lemmings e The Hichhikers' Guide to the Galaxy, ma, nel complesso, la comicità non è patrimonio del divertimento elettronico.

Eternam contraddice quel detto con grande vigore: è uno dei più comici (e più divertenti, c'è una certa differenza) giochi che mi è capitato di giocare dai tempi in cui il "cappa e spada" Monkey Island aveva invaso la memoria del mio PC. Ma non ve ne accorgereste dalla sequenza introduttiva o dalla trama; infatti tutto sembra portare ad un avvincente thriller ambientato in un parco di divertimenti futuristico (simile al West World -o, il Mondo dei Robot - con Yul Brinner, che ebbe un sequel decisamente meno memorabile: Future World).

Quello che vi capiterà, invece, sarà un'avventura movimentata e divertente in molti differenti "mondi", e dovrete cercare di capire chi vi ha mandato là, perché l'ha fatto e come rimanere in vita.

Il background del gioco è questo: voi siete Don Jonz, un cacciatore di taglie del futuro con troppi nemici. Arrivando a casa dopo un caso particolarmente difficile, scoprite che avete vinto una vacanza gratis nel pianeta-divertimento Eternam, una sorta di incrocio tra la Realtà Virtuale e Disneyworld (o Eurodisney, dato che il gioco viene dalla Francia). Appena arrivato sul pianeta appare chiaro che non tutto è ciò che sembra, dato che tutti gli altri ospiti spariscono improvvisamente, lasciandovi solo in un mondo ostile.

Avete un compagno, su Eternam: una creatura deliziosa di nome Tracy. Per essere sinceri credo che tutto l'affare "Tracy" non sia stato altro che una grossa scusa per permettere all'artista grafico del gioco di usare le animazioni digitalizzate di una splendida, giovane modella.

D'altro canto non c'è nulla come un po' di sex-appeal gratuito per spronare un eroe fino alla fine, specialmente se dopo c'è la promessa di un romantico incontro di qualche genere.

Tracy è una specie di impiegata sul pianeta, addetta al controllo delle simulazioni prodotte dal computer, o qualcosa del genere. Quando il pianeta è stato invaso dal cattivone che ha preparato la trappola per Jonz, Tracy è fuggita fondendosi col computer e diventando parte integrante del sistema.

Durante tutta l'avventura appare a dare utili consigli e suggerimenti al povero cacciatore di taglie spaesato. Se Jonz riuscirà a sconfiggere i cattivoni, arrivare all'isola finale e liberare il pianeta, anche Tracy avrà la possibilità di tornare "intera".

DUE MINUTI DI PAZZIE MEDIEVALI

Arrivate sul pianeta Eternam pronti per qualche settimana di riposo, ma il posto sembra essere deserto. Meglio seguire il sentiero e vedere dove porta...

Dopo pochi metri vi si fa incontro un abitante del mondo medievale che vi saluta e vi invita a far visita al duca.

Alla fine arrivate in vista del castello, ma prima che possiate raggiungerne i cancelli vi arriva addosso una delle orribili creature di Mikhal Nuke (Puh, Bleah!)

Dopo un paio di palle di fuoco la creatura è andata al creatore! Ma dentro i cancelli vi aspetta Rex il cane da guardia... Fortunatamente gli state simpatico.

Simili a Drakkhen (con molte tecnologie in comune), le viste in 3D di Eternam sono riservate alle locazioni esterne. La quantità di oggetti disponibili (sebbene la maggior parte di loro sia puramente ornamentale) è ampiamente sviluppata e contribuisce a dare una buona sensazione di velocità.

La vostra guida al bizzarro mondo di Eternam è Tracy, un'alleata computerizzata. Quando il pericolo si fa imminente, quando lei sente che potreste aver perso qualcosa o quando morite, lei appare offrendo consigli, disperandosi per la vostra perdita e generalmente mettendo il broncio e sbattendo quelle meravigliose ciglia.

Smalto francese

Come accade spesso nei giochi provenienti dal continente, la presentazione è superba. Scrolling fluido e immagini digitalizzate, background 3D con numerosi oggetti in grafica bitmap (come le Isole del Pacifico, solo un po' più belle) ed interni splendidi a 256 colori, tutto crea una meravigliosa atmosfera in cui muoversi; e i pittoreschi personaggi (in tutti i sensi, grazie ai cartoni animati) e l'humour che soffonde il gioco rendono questi ambienti vivi.

C'è, a dir la verità, un piccolo problema (anche se non è la parola adatta poiché non influisce sul gioco in modo rilevante), riguardo agli oggetti bitmap: quando il PC si ferma per un istante ad aggiornare lo schermo (cosa che, grazie al cielo, non accade spesso), i bitmap cambiano improvvisamente in qualcos'altro. Tutti gli alberi diventano rocce, i fiori alberi e grandi gigli si trasformano in grandi ranocchie.

Il suono è un altro aspetto molto interessante di Eternam che soffre di un piccolo difetto, stavolta leggermente più irritante: la musica è ben fatta, d'atmosfera, con toni che s'accompagnano egregiamente con i temi delle varie isole, e mai sgraziata o stridente. Il problema è che non sempre parte quando dovrebbe, talvolta interrompendosi quando il computer accede al disco, e non riparte quando rientrate in una locazione già esplorata. Non è troppo grave, e non disturba in maniera eccessiva: sarebbe semplicemente stato molto più bello se soltanto avessero prestato più attenzione a questo particolare.

La versione CD-ROM presenta un altro aspetto molto interessante: al contrario della versione su floppy, che presenta solo delle scritte su schermo, quella CD-ROM (sì, ci avete azzeccato) produce i suoni delle voci di tutti i personaggi. Un tocco in più per aggiungere dettaglio alla già coinvolgente atmosfera.

Durante il gioco Eternam funziona molto bene.

L'opzione 3D all'inizio può sembrare un po' confusa, per la colorazione o forse per la strana unione di bitmap e poligoni, ma ben presto ci farete l'abitudine e non ci farete più caso muovendovi velocemente da A a B.

C'è un aspetto delle sezioni 3D che, sebbene non rovini il gioco,

Nel castello trovate un poveraccio ridotto ad uno scheletro che non sa fare altro che camminare lentamente e lamentarsi. Al momento non e' di grande aiuto, ma forse più tardi...

Ancora più avanti e un'arcata porta al cospetto del duca. Ma perché quella guardia vi ha detto di stare attenti al treno? Ah, ecco perché... Ma come? Un treno in un castello? Troppo strano...

Finalmente avete raggiunto il duca, solo per sentirvi dire che, per poter lasciare il castello, dovrete compiere una serie di imprese per provare il vostro valore.

La prima impresa consiste nel riuscire a passare oltre un grande paio di occhi spara-laser. Fate la mossa sbagliata e... Whaaam! Forse dovreste cercare di spegnerli...

In sintonia con la generale atmosfera cinematografica del gioco, Eternam a volte cambia la vista per adattarsi maggiormente alle situazioni. Nell'entrare in una città, ad esempio, vi viene fatto vedere il paesaggio in tutto il suo splendore. Vi vengono allo stesso modo mostrati tutti i tipi di inquadratura.

non aiuta certo in alcun modo: i Dragoni (Dragoons, sic!). Una razza di creature lucertoliformi che costituivano gli abitanti originari di Eternam prima che venisse costruito il parco di divertimenti.

Forzati a vivere nella più assoluta povertà in un sesto di un territorio una volta completamente loro, reagirono entusiasticamente quando Mikhal Nuke (il cattivone dietro al piano di cui sopra) venne, li liberò e li trasformò nel suo esercito personale.

Il loro unico compito, ora, è quello di uccidere Jonz a vista, e costituiscono la principale fonte di combattimento del gioco. Quando la spia d'allarme si mette a lampeggiare, sul pannello comandi, significa che Jonz è in imminente pericolo di essere attaccato. La sua unica difesa (tranne, ovviamente, la fuga) è tirare una salva di palle di fuoco contro le malvage creature. La mira è del tutto automatica; tutto ciò che dovete fare è mantenere i nemici in vista.

Tutto ciò avrebbe potuto essere simpatico, se non fosse per due particolari: le creature sono veramente orrende, sprite bidimensionali piuttosto rozzi che sembrano usciti dagli scarti di un pessimo sparatutto. La seconda cosa è che sono veramente facili da uccidere, bastano cinque colpi per ognuno di loro prima di farli esplodere. Non costituiscono quindi una vera sfida e non sono uno dei lati migliori del gioco, anzi, nel complesso,uno dei due soli lati negativi.

Un cast oceanico

Mentre state gironzolando (anche se "vi state librando" suonerebbe meglio, per l'occasione), e sparando felicemente sui dragoni, vi potrà facilmente capitare di incontrare un "personaggio extra" (dove "extra" è la parola chiave). Dato che la storia dice chiaramente che voi siete l'unico umano ancora sul pianeta, (a parte i cattivoni), tutti i personaggi che incontrerete saranno una sorta di replicanti progettati apposta per il mondo che abitano.

Tutti i personaggi sono importanti ai fini del gioco, che possano darvi denaro o consigli, portando avanti la trama della storia o fornendo soltanto qualche momento di puro divertimento. In generale, quando parlate con qualcuno, venite invitati ad assistere ad un pittoresco cartone animato. Queste occasioni rappresentano il momento più alto di Eternam e danno al gioco una dimensione aggiuntiva agli sprite, aumentando l'atmosfera e conferendogli uno stile assolutamente particolare.

Purtroppo queste caratteristiche scemano man mano che si avanza nel gioco, diventando sempre più caotiche. I personaggi non hanno più animazioni a cartoni quando parlate loro, le isole hanno un numero sempre più limitato di locazioni visitabili, e la grafica diventa sempre più stridente. Dal lato positivo, i rompicapi si fanno sempre più difficili da risolvere (soprattutto nei livelli Egiziani), e il periodo di tempo passato in ogni area aumenta; è comunque, semplicemente un peccato, che l'entusiasmo e la qualità della prima coppia di isole non vengano mantenuti in tutto il gioco.

Un altro particolare piuttosto irritante di Eternam è il sistema di controllo delle conversazioni. Pur essendo simile a quello usato in Monkey Island (ci sono delle risposte/domande/affermazioni sotto forma di menu da cui dovete scegliere quella che più vi aggrada), mentre in quest'ultimo spesso si aveva l'opportunità di fare praticamente tutte le domande dei vari menu, in Eternam dovete scegliere un discorso e non c'è modo di tornare indietro e parlare di qualcos'altro a meno di non abbandonare la discussione per riprenderla successivamente un'altra volta. E anche se adottate questa linea d'azione, i personaggi vi risponderanno allo stesso modo, come se vi vedessero per la prima volta. È la sindrome di annunciatrice del tempo di mezzogiorno: personaggi ben presentati e disegnati con accuratezza che hanno, però, la personalità di una cozza.

La maggior parte degli incontri ha luogo nella sezione avventura del gioco, sezione che assomiglia alla maggior parte delle più tipiche avventure grafiche in commercio. Unire i due stili di gioco deve aver creato qualche problema, ma fortunatamente Eternam è riuscito in questa impresa con l'efficacia di un atleta di wrestling

CARTONI DELLA MORTE

Eternam è pieno zeppo di animazioni a cartoni animati, specialmente quando rendete l'anima al creatore: per esempio potete essere

attaccato dai cani di guardia

schiacciato da porte

spiaccicato da blocchi di pietra

decapitato e basta

decapitato per trasgressione...

o potete annegare nel deserto!

REQUISITI HARDWARE

HARDWARE

Essenzialmente, Eternam, non dovrebbe creare problemi alla maggior parte dei computer, dato che il requisito più grande è costituito dai 5.7 Mb di spazio sul vostro Hard Disk. 560 k di memoria libera è il minimo necessario, quindi non dovreste preoccuparvi, almeno dal punto di vista tecnico.

americano.

Le varie ambientazioni sono molto ben realizzate, con autentici scenari delle isole in questione, e luoghi misteriosi per quelle mitologiche o fantascientifiche. È in questi luoghi che Eternam raccoglie le più fragorose risate del giocatore, grazie alla grande quantità di eventi bizzarri che vi hanno luogo (specialmente nel castello medievale: cercate il ragazzo nella cappa del camino o lo strano dito oscillante), tanti che potreste non riuscire ad assistere a tutti alla prima volta.

Cominciate con cavalieri medievali e maghi per passare dalla Francia rivoluzionaria, fino ad un mondo ultra tecnologico (con il cast completo di Star Trek e tutti i programmatori del gioco); vi farete un giro sulla Luna, giusto in tempo per assistere al primo allunaggio e vi perderete negli abissi di antiche templi Egizi. Ci sono altri mondi, ma, sfortunatamente chi scrive queste righe, deve ancora riuscire a raggiungerli (la mia percentuale di risoluzione del gioco è solo al 65% e sembra che non aumenterà ancora per un bel po').

Uno sguardo alle icone

Dunque, come già detto, i personaggi costituiscono un'importantissima parte del gioco, e, se avrete la pazienza di perseverare, potranno dimostrarsi molto divertenti.

Grazie al cielo gli sforzi per proseguire nel corso dell'avventura vengono facilitati dal sistema di controllo.

Una serie di icone nella parte bassa dello schermo gestisce le azioni di "guardare", "parlare", "usare", e "prendere", mentre il movimento in ogni schermata è guidato dai tasti cursore. Stranamente non c'è alcuna opzione di movimento per il joystick o per il mouse: non potete semplicemente premere il pulsante in una zona dello schermo e vederlo camminare. Ogni cosa viene gestita tramite i tasti cursore, e funziona incredibilmente bene.

Un'altra trovata carina è che Jonz trova da sé gli oggetti utili all'avventura: se passate vicino ad un oggetto importante se ne accorge e vi dice di cosa si tratta. Questo elimina tutti quei terribili problemi di identificazione che si trovano in molti altri giochi.

L'icona dell'azione "guardare", tuttavia, è piuttosto obsoleta (io devo ancora trovare una funzione che non sia una mera re-identificazione degli oggetti), ma nel complesso il sistema di controllo funziona con fluidità lasciando libero il giocatore per il suo impegno principale: giocare e divertirsi, che, a questo punto, è quello che farete e che ho fatto anch'io. Eternam è un prodotto veramente interessante, una divertente sfida che lancia un'occhiata anticonformista a tutto il panorama fantascientifico e futuribile. Io ho particolarmente apprezzato le citazioni dai vari film nel manuale, in particolare quella del "Grande Freddo", scena 14, primo tempo dopo il cartone animato.

Una nota penosa e' data dalla traduzione in italiano del manuale. Termini fantozziani come "tanti scusi" si mescolano a cose raccapriccianti del calibro di "patapone" (rumore di esplosione). Mah.

I problemi già menzionati possono rivelarsi alquanto irritanti, ma, nel complesso, è uno dei migliori prodotti software che ho giocato da lungo tempo, e certamente uno dei più affascinanti.

È passato molto tempo, in effetti, da quando ho preso la decisione di portare un gioco fino alla sua conclusione (non sentivo l'urgenza di finire nemmeno Monkey Island 2, dopo un po'), ma Eternam ha rinvigorito la mia fede in un genere tanto decantato e spesso maltrattato.

PAUL PRESLEY

IN ALTERNATIVA...

Drakkhen

Infogrames, L. non piu' disponibile

Sebbene Ultima Underworld pretenda di essere il primo gioco in vista soggettiva ad usare uno scrolling fluido, Drakkhen aveva fatto da pioniere del genere molto tempo prima che i ragazzi della Origin partissero al galoppo del loro cavallo bianco.

Eternam ha lo stesso concetto di base dello stile grafico di Drakkhen, e lo migliora aggiungendo colline, migliore grafica bitmap, e le illustrazioni a cartoni animati. È, naturalmente, anche molto più divertente da giocare.

Space Ace

Readysoft, L.89.900

Usare dei cartoni animati in un videogame non è certo un'idea nuova: basta pensare ai giochi al laser del passato; sfortunatamente, mentre la grafica faceva accorrere una folla di spettatori, al giocatore rimanevano ben poche scelte: schiacciare il pulsante al momento giusto o spingere il joystick nella giusta direzione. È un sistema che ha sempre funzionato molto meglio come versione arcade che per un qualsiasi home computer per un semplice motivo: è meglio buttare via 1000 lire per un'esperienza di gioco che dura poco, piuttosto che buttare via centomila lire per un'esperienza di gioco che dura poco.

Hare Raising Havoc

Disney, L. N.C.

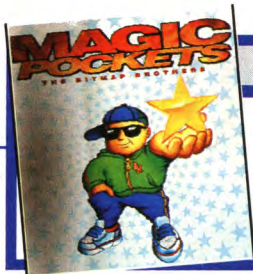
Un'altro tentativo ammirevole di combinare cartoni animati con giochi per computer è stato compiuto dalla Disney, nella conversione della sua star animata Roger Rabbit. Ancora un tipico e divertente gioco, ma decisamente più giocabile di quelli di Don Bluth.

L'uso di Eternam dei cartoni animati è più pratico poiché il gioco non si basa principalmente su di essi, ma vengono usati nei momenti appropriati per farsi poi desiderare dal giocatore per lunghi periodi di tempo.

The Secret of Monkey Island

Lucasfilm, L. non piu' disponibile

Se è l'humor che cercate in un gioco, non potete fare a meno dell'originale gioco della Lucasfilm sulle disavventure di Guybrush Threepwood (sebbene anche Eternam valga i soldi spesi). Prendendo un po' di tutto, da Indiana Jones (un compagno di scuderia, niente meno), al ridicolo numero di dischi di gioco usciti in questi ultimi tempi, la Lucasfilm ha provato di poter fare molto di più che mere conversioni cinematografiche.

È opinabile che il secondo sia migliore del primo o meno (sicuramente lo supera per la presentazione), ma c'è certamente qualcosa in questa prima avventura che rimane impresso nella mente e grida al "classico".

SOFTWARE REVIEW

- Magic Pockets
- Renegade
- L. N.C.
- (071) 481 9214

I giochi per bambini si affacciano sul mercato dei PC, ma in questo c'è abbastanza azione per tenere occupati anche bambini un po'... cresciuti!

I platform sono probabilmente lo schema più consolidato in materia di computer games, ma questo non evita ad un buon 90% di essere noiose, poco ispirate copie di giochi precedenti e migliori. Fortunatamente questi eccellenti esemplari di spazzatura raramente arrivano su PC, ed i pochi che ci riescono sono generalmente i migliori, come ad esempio Rick Dangerous 2 e Prince Of Persia.

Senza dubbio, uno dei migliori ad essere apparsi nei mesi scorsi è stato il superbo Gods dei Bitmap Brothers. Chi ha avuto l'occasione di giocarci è rimasto piacevolmente sorpreso dalle molte situazioni originali, inclusi alieni intelligenti e trappole, stanze e tesori nascosti. I più interessati nei confronti di Gods sono certamente stati i giocatori alla ricerca di una sfida intelligente, piuttosto che il solito smanettamento di joystick. Magic Pockets è invece l'offerta dei Bitmap Brothers a tutti coloro che preferiscono far riposare il cervello ed esercitare le proprie dita sul joystick.

Bitmap Kid (questo il nome del personaggio) ha un paio di pantaloni magici con tasche senza fondo - le Tasche Magiche del titolo - dentro le quali conserva tutti i propri giocattoli. Sfortunatamente per lui, le sue tasche sono state frugate dai Bad People, che gli hanno rubato i suoi quattro giocattoli migliori. Al ragazzo non rimane altro che entrare nelle sue stesse tasche, recuperare i giocattoli e sfuggire ai Bad People, prima di riprendere la strada di casa.

Come i Gods, il principale interesse di Magic Pockets deriva dal modo in cui il giocatore interagisce con il personaggio per alterare lo svolgimento del gioco. Potete giocare in due maniere, e la maggior parte dei giocatori probabilmente li proverà entrambi. Potete andare dritti allo scopo e bombardare ogni cosa che vi capita a tiro, come fareste in un qualsiasi platform di una qualsiasi software house. E' divertente, ma se non riuscite a vedere oltre questa prospettiva, perderete molti degli aspetti più sottili di questo gioco. Per capire meglio a cosa mi sto riferendo, sarà meglio che mi addentri ulteriormente nei dettagli del meccanismo di gioco.

Il gioco si svolge attraverso quattro mondi; le caverne, la giungla, i laghi e le montagne, ognuno di essi diviso in diversi livelli, ed in ognuno dei quali è nascosto uno dei giocattoli perduti, ossia una bicicletta, un paio di guantoni da boxe, un casco ed un hopper spaziale. Il vostro obiettivo in ogni mondo è duplice: il compito principale è quello di attraversare l'intero livello e trovare l'uscita, ma se riuscite a recuperare il giocattolo lungo la via, vi attendono grossi bonus. Inoltre, ogni giocattolo possiede un potere speciale che tornerà a vostro vantaggio. La bicicletta ad esempio vi rende invulnerabili e distrugge ogni Bad People che incontrate ed urtate nel vostro percorso.

Qui scatta il design raffinato di cui parlavo prima. All'inizio di

IN ALTERNATIVA...

PC review

Gods
Renegade, L.49.900

Se volete un platform ben studiato, ma vi interessano anche elementi di un puzzle game, non cercate nulla oltre Gods. C'è un buon quantitativo di azione, ma viene richiesta anche una discreta attività cerebrale, per capire come funzionano le trappole ed i trick nascosti. Se siete un giocatore più "grandicello", apprezzerete sicuramente.

Prince of Persia
Domark, L.29.900

Prince of Persia è un'esperienza completamente differente. Oggi comincia ad essere un po' vecchiotto, ma la fluidità dell'animazione è ancora impressionante, e malgrado gli sfondi scarni diventino noiosi in breve tempo, il meccanismo di gioco tiene piuttosto bene. Richiede molta destrezza ed un pensiero "laterale".

DUE MINUTI DI MAGIA..

PC review

Il numero di nemici uccisi è importante. Osservate come il valore dei bonus aumenta man mano che distruggete i Bad People.

Per ottenere questi bonus, dovete intrappolare un nemico, generando un super-colpo.

Saltando sulla persona intrappolata, il bonus accumulato si sprigiona in maniera proporzionale alla forza con cui colpite.

Continuate ad uccidere nemici ed inizierete a guadagnare dei power-up, come le bottiglie di latte per vite extra.

Magic Pockets

Ogni tanto vi capitera' di imbattervi in un distributore di gomma da masticare. Potete utilizzarla come vedete per farvi dare un passaggio verso l'alto.

ogni livello c'è una Bad Person che si dirige verso il vostro giocattolo e lo ruba, a meno che non lo facciate fuori prima. Una volta arrivati a fine livello, un'altra sorpresa vi attende: un bonus level che prende la forma di una corsa ciclistica contro una dozzina di uomini roccia. Se arrivate primi, secondi o terzi ottenete un bonus, ma anche se venite brutalmente sconfitti (come nel mio caso, ripetutamente) la cosa è molto divertente. C'è un qualcosa del genere alla fine di ogni mondo, con l'ultimo che verte sul fatto di tornare a casa...

PC review 7

Sebbene il tipo di azione sia quello classico di un platform game, i quattro mondi risultano abbastanza diversificati da tenere costante il vostro interesse. Il tipo di arma che possedete scatena degli elementi naturali, ed è differente secondo il livello in cui vi trovate; trombe d'aria, nuvole, blocchi di ghiaccio e palle di neve, ed ognuno di essi viene usato in una maniera differente. Quando vengono usate contro i Bad People, le vostre armi funzionano in maniera analoga a quelle di R-Type, ovvero, più tenete premuto il pulsante di fuoco, più potente sarà il colpo. Il colpo più potente non distrugge il nemico immediatamente, come potreste aspettarvi, bensì lo incapsula. In questo caso, avete alcuni secondi a disposizione per distruggere la creatura e guadagnare un bonus (sotto forma di dolci), prima che essa scompaia.

Un altro uso che si può fare del colpo più potente è far sì che il ragazzo ci si lanci dentro ed inizi a roteare, diventando lui stesso un arma invincibile per un breve periodo. Fra l'altro questo accade anche quando si cade da un'altezza molto elevata, dunque è impossibile morire in questo gioco per aver messo male un piede o qualcosa del genere. Roteare non è soltanto utile per far fuori diversi Bad People alla volta, ma spesso è l'unico modo per arrivare in un determinato punto, come ad esempio una piattaforma molto alta.

Se vi è capitato di leggere alcune recensioni di altre versioni a 16 bit di Magic Pockets, vi sorprenderete di quanto positivo sia in confronto il mio giudizio. C'è una spiegazione molto semplice per questo: le versioni per Amiga ed ST soffrivano del fatto di essere più difficili da giocare rispetto alla versione per PC. Semplicemente correggere questa difficoltà ha elevato il gioco da un livello ordinario a quello di un acquisto obbligato.

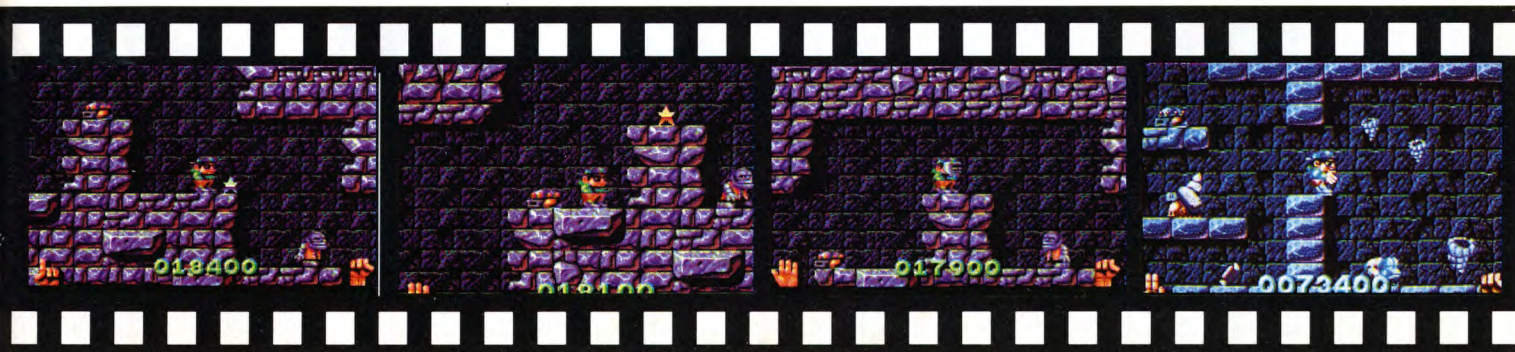
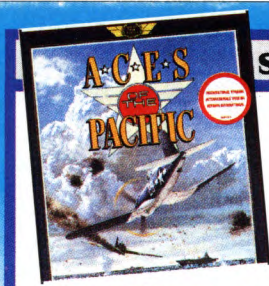
Provatelo, e certamente vi piacerà.

LAURENCE SCOTFORD

Uno dei power-up è una stella d'argento. Il numero di stelle d'argento che siete riusciti a raccogliere determina cosa ottenete ogni volta.

Stella d'oro. E' la chiave per ottenere i power-up più potenti, ovvero oggetti come...

La maschera per il volto, che vi protegge dagli attacchi mentre la indossate...

... o l'elmetto che vi permette di teletrasportarvi in una locazione piena zeppa di bonus.

SOFTWARE REVIEW

- Aces of the Pacific
- Dynamix/Sierra On-Line
- L. N.C.
- (0734) 303322

Aces of the Pacific

Il lungamente atteso simulatore di volo di combattimento/strategia è finalmente decollato. Fondamentalmente si tratta dello sviluppo dell'eccellente sistema usato in A-10 Tank Killer e Red Baron.

Cronologicamente, Aces Of The Pacific si colloca fra gli altri due prodotti, coprendo il periodo della seconda Guerra Mondiale dopo l'attacco Giapponese contro Pearl Harbour. Si possono vestire i panni sia di un aviatore degli Stati Uniti così come di uno Giapponese, e volare con gli aerei famosi del corrispondente periodo. Così come Secret Weapons of the Luftwaffe (S.W.O.T.L.) della Lucasfilm rappresenta il teatro di combattimento in Europa dal 1943, Aces Of The Pacific consente di rivivere la guerra del Pacifico dal 1942. Il confronto fra i due prodotti sarà inevitabile, in quanto ambedue hanno il medesimo approccio storico ad un simulatore di volo orientato al combattimento. Entrambi comprendono diversi aeroplani, hanno vari tipi di missione e comprendono una modalità campagna.

S.W.O.T.L. ha dominato i cieli videosimulati per qualche tempo, ma Aces Of The Pacific è almeno metà generazione avanti per quan-

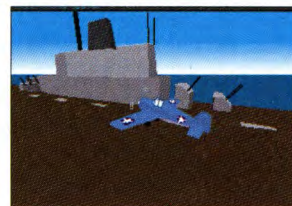
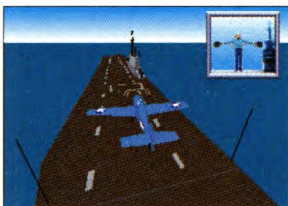
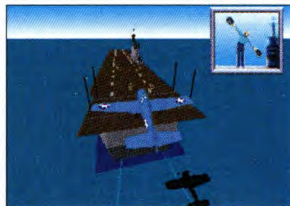
DUE MINUTI A RICONOSCERE GLI AEROPLANI

PC review

La Yorktown fu una delle piu' famose portaerei americane. Vene affondata alla battaglia delle Midway dove partecipo' insieme alle gemelle Enterprise e Hornet.

La "camera aerea" permette di assistere a sequenze di volo spettacolari. Potete zoomera come e quando vi pare, e modificare a piacere l'angolo di visuale. E' utile soprattutto quando esaminate le registrazioni, e non siete impegnati a controllare l'aereo.

Il realismo della simulazione e' impressionante. Particolari apparentemente secondari come il corretto movimento dei flap durante ogni manovra sono stati resi con una precisione grafica notevole.

Quando attaccate una portaerei nemica notate immediatamente che il vascello non assomiglia a un quadro di impressionismo cubista, ma ha esattamente l'aspetto che avrebbe nella realta'.

Gli appontaggi sulla portaerei rappresentano uno degli aspetti più duri del gioco dei quali impadronirsi.

to riguarda il progetto software e minaccia di battere S.W.O.T.L. in un confronto testa a testa.

Comunque, per andare al sodo, com'è Aces Of The Pacific?

Per prima cosa si deve decidere se seguire la strada del Sol Levante oppure andare con lo Zio Sam. Scegliendo l'opzione Nipponica si può scegliere se volare per l'Esercito Imperiale Giapponese, oppure per la Marina Imperiale Giapponese. La scelta Americana consente di optare per l'Aviazione di Marina, l'Aviazione dell'Esercito oppure quella dei Marine. Ciascun reparto dispone, chiaramente, dei propri specifici velivoli. La Marina, per esempio, non consente di impiegare il bi-fusoliera P-38 Lightning; in tal modo la scelta del gruppo di appartenenza diventa particolarmente importante. Con il reparto scelto, infatti, si definiranno anche le tipologie di missione a cui si andrà incontro: i Marine effettueranno preferibilmente attacchi al suolo, così come l'Aviazione di Marina si dedicherà alle missioni antinave.

Dopo l'arruolamento vi sarà la scelta di volare missioni singole, così come essere impiegato nel corso di un'intera campagna. Le missioni singole comprendono i voli di addestramento, i combattimenti con altri velivoli (dogfight) e molti altri ancora. Ed è qui, particolarmente durante la scuola del volo, che gli aspiranti Assi impareranno il loro mestiere. I controlli di volo sono dilettevolmente semplici e dalla risposta immediata. Attenzione, però: Aces Of The Pacific è un prodotto di qualità, i requisiti hardware (386 e 2Mb di memoria R.A.M.) sono notevoli ed il modello di volo è molto complesso e, pertanto, occorre realmente un joystick decente per ottenere le migliori prestazioni. Inizialmente, ho provato giocare con un joystick economico che non gli ha certo reso giustizia. Il manuale indica la possibilità d'impiego del Thrustmaster ma io ho infine deciso per il Westpoint Creative Flightstick ai fini di questa recensione.

Questi ha dato una risposta brillante ed una sensibilità decisamente migliore e, quindi, sul joystick è opportuno non lesinare troppo in quanto Aces Of The Pacific merita realmente un buon controllo di volo.

Inoltre, la qualità del joystick è anche importante per le superbe viste esterne "vaganti", ma approfondiremo l'argomento in seguito.

I controlli di volo sono la semplicità in persona. Joystick, mouse oppure tastierino numerico possono essere impiegati, essendo ciascun sistema di controllo decisamente funzionale. Inoltre vi sono ulteriori 17 controlli di tastiera per i comandi tipo i flap ed il carrello d'atterraggio retrattile. Non c'é alcun bisogno di una complessa maschera da sovrapporre alla tastiera, né di complicate doppie pressioni di tasti. Una tale facilità d'uso fa del volo simulato di Aces Of The Pacific una vera gioia, ma se siete realmente pigri, c'é anche la possibilità di recarsi con il pilota automatico direttamente da un waypoint all'altro. Ogni aeroplano ha le sue proprie caratteristiche e si può anche settare il livello di difficoltà per il modello di volo. La scelta andrà operata tra Novice (novizio), Standard (normale) ed Expert (esperto).

Il Novice è un modo facile in cui il proprio velivolo non tenderà a scendere durante le virate. L' Intermediate è un livello realistico ma con un modello del volo generalizzato, mentre in modo Expert ogni aereo ha tutti i suoi cavilli storici, quali la tendenza al bloccaggio degli alettoni ed all'inceppamento delle mitragliatrici. Oltre a questo livello generale di difficoltà, ci sono anche 10 altri fattori che possono essere settati per rendere la sfida del volo più o meno ardua.

Se sceglierete di essere uno dei Ragazzi-Volanti della Marina, una delle molte tecniche che si dovranno assimilare, sarà quella dell'appontaggio sulla portaerei. Aces Of The Pacific ha tentato introdurre un realismo ineguagliato; si dovrà prima sorvolare la portaerei per permettere al proprio L.S.O. (Landing Signal Officer o Ufficiale per le Segnalazioni di Appontaggio) di controllare il vostro

La schermata delle opzioni e' ricca di opportunita'. Potete diminuire il livello di dettaglio e variare la complessita' del modello di volo. Ai livelli piu' semplici potete saltare sull'aereo e partecipare subito a una missione.

Il piu' famoso aereo giapponese fu il A6M2 Zero. Era un caccia agile e pericoloso. Veniva fabbricato da una societa' che oggi, ironicamente, e' molto famosa presso le famiglie americane: la Mitsubishi.

Il Grumann F4F Wildcat era il principale aereo da combattimento delle portaerei americane. Le ali potevano essere ripiegate per occupare meno spazio sottocoperta. Nonostante inferiore allo Zero, riusci' a vincere la battaglia per il Pacifico.

Volare tra le nubi da' una strana sensazione. Senza i sofisticati equipaggiamenti dell'era moderna, e' difficile combattere con il cielo coperto, ed anche la navigazione puo' essere un problema.

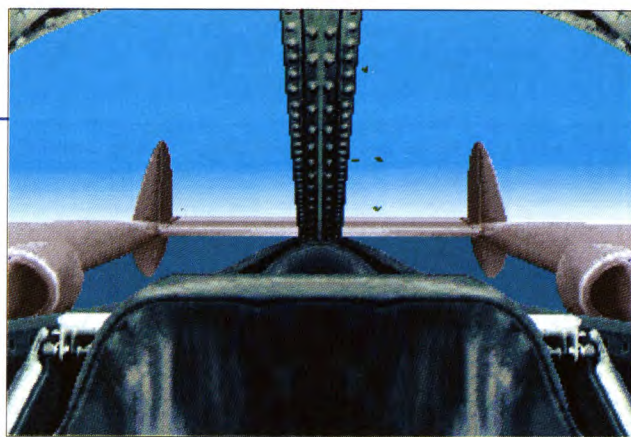
velivolo. Egli controllerà visualmente l'abbassamento del gancio d'arresto, dei flap e del carrello d'atterraggio. Se saranno tutti OK potrete manovrare l'aereo per effettuare l'appontaggio. Il L.S.O. rimarrà ponte di volo agitando per aria un paio di palette di segnalazione. Queste indicazioni vengono usate dal pilota per compiere uno dei compiti più difficili di tutto il volo: l'atterraggio sul traballante ed ondeggiante ponte di volo di una portaerei.

Una opzione superba offerta da Aces Of The Pacific riguarda la possibilità di volare missioni notturne. Il cielo stellato del Pacifico è stranamente tranquillo, almeno fino a quando i colpi di contraerea ed i traccianti non iniziano a volare. Questo particolare è indicativo della mole di lavoro che è costato Aces Of The Pacific e lo rende un prodotto davvero impressionante.Per quanto riguarda le missioni diurne, se la copertura del cielo è notevole è anche possibile volare attraverso le nubi.Se vi trovate ad inseguire il nemico e volate nei cumuli nuvolosi, la visibilità diminuirà e potrete anche perdere il contatto visivo con la vostra preda.Il volo entro e fuori dalle nuvole viene reso brillantemente e la grafica cattura la situazione di leggerezza che ne deriva, molto simile alla sensazione che deriva dal guidare un'automobile in una fitta nebbia.Ciò dà luogo ad un meraviglioso gioco di "toccata e fuga" e rappresenta un altro pezzo di realismo di Aces Of The Pacific. Chiaramente quanto sopra può anche essere applicato a rovescio, ed usato contro i caccia inseguitori.

Il combattimento, necessariamente, rappresenta una delle parti principali di Aces Of The Pacific, ed ancora il livello di difficoltà è nuovamente variabile a piacimento. Il modo di combattimento Easy (Facile) vi rende difficili da abbattere mentre i vostri nemici non lo saranno. Il modo Standard (Normale) riduce leggermente il vostro vantaggio. Il modo Hard (Difficile) rappresenta un livello di gioco realistico: nessuno dei contendenti ha un particolare vantaggio. La flessibilità del modello del volo significa che è possibile impostare il livello di sfida del combattimento al valore preferito. Nei livelli più alti, i vantaggi e gli svantaggi del proprio aeroplano inizieranno ad entrare in gioco, con fattori quali le differenti prestazioni alle diverse altitudini. Il combattimento include scontri aria-aria tra velivoli, protezione o attacco di bombardieri, attacco al suolo e missioni antinave. Ma tra tutte le missioni, il bombardamento in picchiata ed il siluramento delle portaerei nemiche rappresentano le missioni più importanti; siete in grado di sfruttarle a dovere come è drammaticamente accaduto durante la seconda Guerra Mondiale?

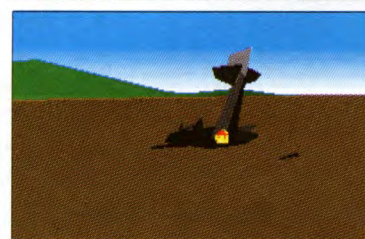
Nelle missioni di intercettamento dei bombardieri, se sceglierete i piloti Giapponesi, sarà possibile andare contro i B-24 Liberator, i B-25 Mitchell, i B-17 Flying Fortress, o persino il B-29 Superfortress con le sue micidiali torrette armate. Ma questa sarà una contesa unilaterale, a causa della grande velocità e della notevole quota massima operativa dei B-29. La Dynamix, comunque, ha fatto intendere che alcuni aerei della serie "cosa sarebbe successo se..." dal 1946 in poi potranno essere commercializzati su dischi di missioni aggiuntive.

Probabilmente, la caratteristica più impressionante di Aces Of The Pacific è la "telecamera vagante". Questo permette in qualsiasi momento di guardare attraverso le normali viste dall'interno de;;'abitacolo, ed anche dall'esterno guardare verso il proprio aereo da qualunque angolo. Tale vista cambierà unitamente ai movimenti del mouse o del joystick, praticamente muovendosi attorno al velivolo durante il suo volo.

È quasi ipnotico muoversi intorno all'aereo in volo, ispezionandolo da qualsiasi angolo e vederlo muovere sui riflessi variabili del mare, del cielo, delle isole o di altre navi o aeroplani. Se si fa parte di un gruppo di aerei che vola in formazione, inoltre, aumenta la sensazione di far parte di una squadra. Questa possibilità è stata già resa disponibile come estensione limitata in altre simulazioni di volo, ma mai in una maniera talmente completa e fluida.

Gli interni dei velivoli sono riprodotti in perfetto dettaglio, come si può vedere da queste immagini dell'abitacolo di un P-38 Lightning. È qui che la rappresentazione grafica rende al meglio.

L'intero "motore" della simulazione fornisce un senso unico di realismo a questo simulatore di combattimento aereo che non viene eguagliato da nessuno degli altri prodotti in commercio. Per ciò che riguarda il modo campagna Aces Of The Pacific, come S.W.O.T.L., oltre che permettere le singole missioni, prevede una modalità che consente di rivivere i combattimenti di tutta una serie di missioni, tutte basate su conflitti storici. Se una nave viene affondata nelle prime fasi della campagna, per esempio, non sarà più presente nelle missioni seguenti. Viene mantenuta una registrazione delle proprie gesta e dei relativi riconoscimenti (medaglie, promozioni, etc.). Se si riuscirà nelle missioni assegnate, seguirà una promozione, possibilmente guadagnandosi il titolo di Asso degli Assi.

Tale opzione funziona bene ma per come è rappresenta realmente una combinazione di diverse missioni, che non ha la profondità delle opzioni della campagna in S.W.O.T.L.

Il registratore di missioni rappresenta la ciliegina sulla torta. Si

Parlando di realismo... Il vostro aereo non si limita a ricevere danni. Il motore puo' incendiarsi, le ali andare in pezzi e cosi' via - e potete constatarlo con i vostri occhi guardando fuori dal finestrino. E cosa dite di questo

IN ALTERNATIVA...

Secret Weapons of the Luftwaffe

Lucasfilms/US Gold, L.99.000

Questo è stato uno dei migliori simulatori di volo storici presenti sul mercato per un po' di tempo. Con una grafica superba ed una notevole giocabilità S.W.O.T.L. è durato parecchio: nuovi dischi scenario aggiuntivi mantengono questo prodotto in primo piano tra i giochi su computer.S.W.O.T.L. ha una migliore opzione per quanto riguarda la modalità campagna, ed una buona fornitura di nuovi equipaggiamenti, parecchi aerei ipotetici della serie "cosa sarebbe successo se...", ed anche alcuni conflitti anacronistici. S.W.O.T.L. è più orientato all'attacco dei bombardieri rispetto ad Aces Of The Pacific che comprende più dogfight ed una maggiore varietà di missioni. La grafica non è allo stesso livello ed i controlli non sono altrettanto facili come in Aces Of The Pacific. Le viste esterne, la fluidità generale e parecchie opzioni relative alla portaerei relegano S.W.O.T.L. al secondo posto.

Chuck Yeager's Air Combat

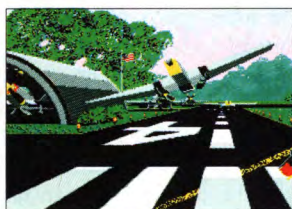
Electronic Arts, L.69.000

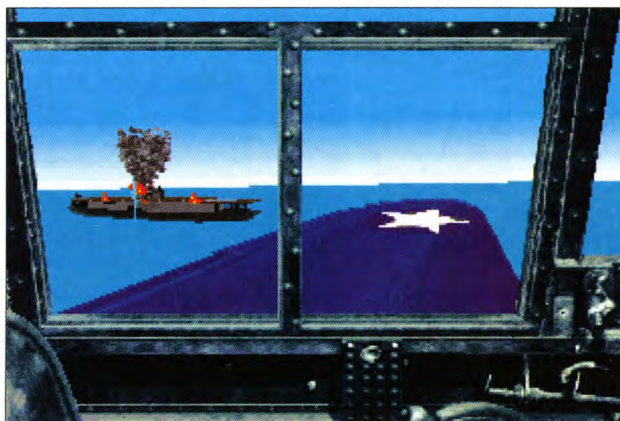
Il più vecchio dei titoli, ma ancora oggi un prodotto davvero competitivo. Qui per la prima volta nella serie è presente l'opzione di combattimento. La grafica è nella media ma supporta CGA, EGA, VGA & Tandy. Ci sono parecchi aerei da pilotare, inclusa un'opzione per mescolare velivoli di differenti epoche. Il modello di volo è molto buono, così come il combattimento e l'aereo può andare in stallo facilmente. Più per i puristi che per altri ma porta bene la sua età. È fornito di un registratore di missione e di diverse viste esterne.

Heroes of the 357th

Electronic Arts, L. N.C.

Nuovo rilascio della E.A. che ha subito un lungo ritardo prima di essere commercializzato. Rappresenta una forma semplificata di simulatore di volo storico, con l'accento posto sul combattimento. Il decollo e l'atterraggio sono automatizzato, in modo che si viaggi direttamente verso l'area di combattimento. C'è un unico aeroplano disponibile per volare, il P-51 Mustang, che consente di cimentarsi in dogfight, intercettazioni di bombardieri ed attacchi al suolo. La grafica è molto buona in VGA, e buona in EGA. Il livello del dettaglio di visualizzazione è selezionabile in modo che il gioco Gli antagonisti sono anche limitati, e ciò fa sì che questo gioco non abbia la longevità di S.W.O.T.L. oppure di Aces Of The Pacific.

---

tratta di uno sviluppo dell'analogo sistema VCR già visto in precedenti prodotti Dynamix. Il vantaggio del registratore di Aces Of The Pacific è che non si deve impostare una lunghezza del film né iniziare la registrazione prima dell'avvenimento da memorizzare. La maggior parte delle volte, infatti, è solamente durante la missione in cui si riesce ad affondare vittoriosamente l'intera flotta della portaerei Giapponese che si pensa "L'avessi registrata...".

Quando si abbandona un volo, Aces Of The Pacific permette un salvataggio della missione appena terminata e la lunghezza pare essere illimitata. La reale forza e versatilità del registratore di missioni di Aces Of The Pacific emerge in tutto il suo splendore; non solo è possibile mantenere diversi film e rivederli in seguito, ma si può anche in qualsiasi momento entrare nel film e continuare a giocare la missione. In tal modo si possono provare una varietà di tattiche da applicarsi ad una specifica missione, e valutare quale

Avete la stoffa dell'asso? Provate a verificarlo cercando di silurare una portaerei. Ma state attenti, la cosa potrebbe iniziare a piacervi troppo!

risulta essere la tecnica migliore. Diventa anche un meraviglioso strumento d'addestramento, incoraggiando ad imparare il metodo il migliore per ottenere la vittoria.

L'installazione del programma è semplice, sebbene i file impiegano un po' di tempo per la decompressione (ma molto poco se paragonato con il 25 anniversario di Star Trek! La documentazione comprende una breve guida di installazione, una guida rapida di riferimento ed il manuale di volo.

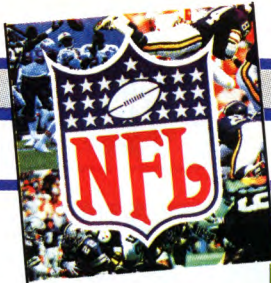
Il manuale è lungo qualcosa come 230 pagine ed è diviso in un quadro generale storico della guerra nel Pacifico, un centinaio di pagine dedicate ai velivoli del periodo ed alle tecniche di combattimento aereo, ed infine alla sezione di gioco. La parte centrale contiene 30 pagine a colori dei velivoli da combattimento, unitamente alle loro specifiche tecniche. Il manuale è pieno di foto del periodo così come di disegni e diagrammi vari. La grandezza della sezione dedicata al gioco rappresenta benissimo la facilità d'uso del programma. Compresi i diagrammi, le illustrazioni e le fotografie, solamente una trentina di pagine sono dedicate a "Come si vola". Questa sezione è ben scritta e dovrebbe essere usata come libro di riferimento da coloro i quali si dedicano a simili lavori.

PC review 8

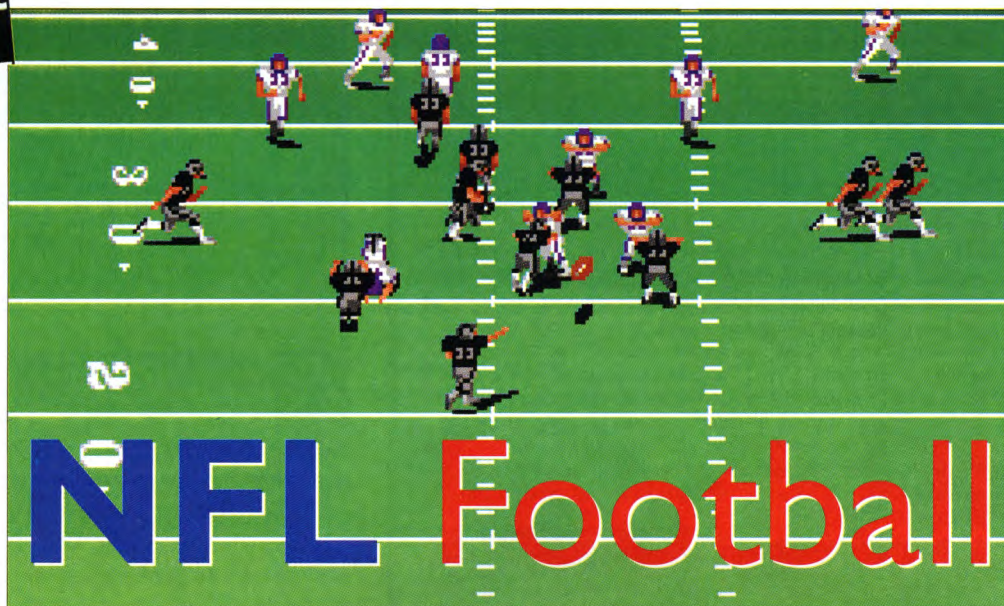
C'è una "sparata" coraggiosa sulla scatola degli Assi del Pacifico ed è il vanto che rappresenta il "Metro di paragone per i simulatori di volo del '90".Attenzione, quindi, ai nuovi simulatori di volo in quanto hanno nuovi standard qualitativi a cui aspirare e la citazione precedente sembra essere del tutto reale.

ROBIN MATTHEWS

REQUISITI HARDWARE

Viene richiesto un microprocessore 80386 (sia DX che SX) con il sistema operativo MS-DOS v5.0 ed un minimo di 2 megabyte di memoria. La memoria convenzionale libera deve essere di 610 kilobyte, inoltre sono necessari minimo 312 kilobyte di memoria espansa (EMS) e un gestore di memoria quale EMM386 oppure QEMM-386. Il programma occupa 8 megabyte di spazio sul disco fisso.

■ NFL Football ■ Konami ■ (081) 429 2446

NFL Football

Indossate le vostre ginocchiere, dipingetevi la faccia e deliziate le ragazze pon pon con l'ultimo di una lunga serie di simulazioni di football americano!

Ho giocato ad una marea di giochi sul football americano nella mia vita, dal leggendario John Madden's Football sul Sega Megadrive al TV Sports Football su Amiga, fino all'incarnazione 8-bit di Super Bowl della Ocean. Quasi tutti riescono a ricreare fedelmente le regole del gioco, utilizzando un sistema di controllo piuttosto user-friendly, ma nessuno finora è riuscito a catturare il vero spirito che induce il gioco vero. Vero, tutti includono perfino il break di metà partita, con tanto di ragazze pon pon o replay delle migliori azioni (alcuni addirittura utilizzano commenti vocali digitalizzati), ma l'eccitazione del gioco effettivo rimane assai lontana da raggiungere.

Abilità manageriale

Sfortunatamente, NFL Football della Konami segue esattamente la tradizione: un buon gioco a cui però manca fatalmente quel tipo di feeling. Il che è un vero peccato, perché in teoria avrebbe la possibilità di essere uno dei migliori esempi in questo settore, permettendovi di controllare dagli schemi di gioco agli infortuni dei giocatori (oltre ovviamente a giocare le partite...).

In effetti, per quanto riguarda le opzioni, avete praticamente tutto ciò che vi serve, sia che vogliate fare il manager, giocare in una determinata posizione o controllare ogni singolo giocatore, facendovi carico di infortuni, squalifiche e tutta la "burocrazia" associata che consegue dall'essere il manager di un team NFL.

Un altro tocco piacevole è l'inclusione di tutte le vere squadre (sfortunatamente lo stesso non è stato fatto con i nomi dei giocatori, anche se esiste la possibilità di editarli, per includere le vostre star preferite), cosa che spesso viene sostituita con i generici nomi delle città, per problemi di licenze. Essere in grado di controllare i 49ers contro i Bengals è molto meglio che giocare "San Francisco" contro "Cincinnati".

Un meccanismo che funziona molto bene è l'editor delle tattiche, in cui si creano gli schemi offensivi e difensivi scegliendo dalle opzioni di un set di menu. Ogni menu influisce su un diverso tipo di gioco, iniziando da difesa/attac-

DUE MINUTI ALL FINE...

PC review

Seguiteci, giovanotti, verso la fine della partita. I 49ers sono sotto di due punti rispetto ai Bears, ma stanno lanciando un attacco sulla linea delle 45 yards. E penso che manchino poco più di due minuti alla fine, vero Bob?

Esattamente, Jim. Un attimo di respiro per Montana mentre l'orologio si ferma. I 49ers si allineano in una formazione minacciosa per questo primo down. La palla parte ed è alta nell'aria per Jerry Rice...

Rice l'ha mancata! Non posso crederci, Jim, le mani più sicure del football professionistico hanno mancato questa bomba dalle 30 yards. Ora i 49ers sono nei guai. Chiamato un time-out...

Bene Bob, poco più di un minuto e mezzo alla fine e la linea difensiva dei Bears non molla di un centimetro. Chissà cosa succederà ora. Ipotizzo un tentativo di potenza...

IN ALTERNATIVA...

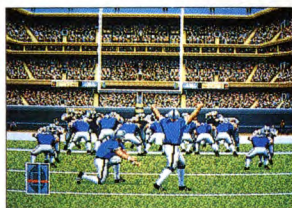
Mike Ditka Ultimate Football

Accolade, L. N.C.

Mike Dikta punta tutto sulla resa grafica, con una vasta gamma di animazioni e fotogrammi digitalizzati, voci campionate, musica e perfino un replay isometrico con l'utilizzo di poligoni. La giocabilità non è male, con una buona selezione di schemi di attacco e difesa ed un preciso e veloce metodo di controllo. L'unica cosa che lascia un po' perplessi è quando si passa la palla, ma con un po' di pratica, tutto ritorna nella normalità.

TV Sports Football

Mirror Image, non piu' disponibile

Considerata la "bibbia" dei giochi di football (e non ho mai capito il perché), TV Sports è un prodotto della defunta Cinemaware, ed è stata una delle prime simulazioni sportive ad includere alcuni effetti dello sport vero (commentatori TV, ragazze pon pon a metà partita e perfino la pubblicità). Come gioco è uno dei migliori, anche se in tutta onestà non esisteva assolutamente concorrenza sul PC finchÉ non arrivò Mike Dikta. In ogni caso è sorprendente come, con tutto ciò, ancora non risulti datato. L'unico problema oggi è trovarlo...

co per finire alla designazione del ricevitore della palla e della sua direzione.

Editare una squadra in questo modo richiede molto lavoro, includendo schemi e nomi, ed è un peccato che una volta personalizzata una configurazione, non sia possibile salvarla su disco e ricaricarla su un'altra macchina per sfidare un amico.

Due-quattro-sei-otto picchia-distruggi-uccidi-decapita...

Una volta entrati in campo, NFL sembra un tantino deludente. I giocatori sembrano una brutta copia dei Lemmings con i caschi e si muovono sul campo come se stessero pattinando sul ghiaccio. Ma il peggio deve ancora venire... Una volta scelta una partita, ed una volta visti i giocatori allinearsi, spunta fuori uno dei maggiori problemi di NFL Football, ovvero l'intelligenza dei giocatori stessi. I ricevitori lontani tendono ad andare troppo lontano (spesso corrono fuori dal campo alla prima opportunità), gli intercettatori non bloccano con troppa efficacia, ed il quarterback a volte non risponde al comando "LANCIA LA PALLA!", preferendo farsi sommergere da quattro/cinque avversari prima di passare quel maledetto pallone... Ho trovato il tutto stranamente divertente; dopo un po' si smette di giocare usando le strategie del football vero e si inizia ad adattarsi a questi errori e superarli, giocando a Konami Football invece che a Football Americano.

Il manuale non aiuta molto, descrivendo i controlli ed il funzionamento del gioco ma evitando di guidare il principiante attraverso le raffinatezze del programma (se esistono...). Una specie di apprendimento guidato sarebbe stato di grande aiuto, anche per i fan di questo sport.

NFL Football trae beneficio dalla mancanza di concorrenza in questo campo per PC, con l'unica eccezione del gioco di Mike Dikta, l'unico sufficientemente attraente. Sta a voi decidere se aspettare il gioco di Football definitivo, se arriverà, o gettarvi nella mischia ora. Se scegliete la seconda soluzione, NFL è OK.

PAUL PRESLEY

REQUISITI HARDWARE

Non serve molto dal punto di vista della memoria, e probabilmente vi srviranno soltanto 2.5 mega di hard disk se volete installarlo. Tecnicamente è ad un buon livello, senza grossi bug, errori o problemi di vario tipo..

Sono d'accordo Jim, ed anche Montana lo sembra. Stanno allineandosi in formazione-I, Montana chiama la palla, viene lanciata ed affidata al running back. Si è aperto un varco e ci passa in mezzo!

Sì, ha passato lo sbarramento e mira alla linea di meta. I linebackers dei Bears tentano disperatamente di bloccarlo e.. oh diamine! E' stato bloccato sulla linea delle 10...

Il timer non si è fermato, Bob, e con meno di un minuto rimasto questa è l'ultima occasione per i 49ers. Montana non perde tempo e la squadra è di nuovo in formazione.

La palla è in gioco... Montana osserva... Rice è sulla linea di meta... il tempo è scaduto, ora o mai più. Lancia la palla, oltre la linea e... YEAH! Nelle mani di Rice per un touchdown! I 49ers vincono negli ultimi secondi e la folla impazzisce...

SOFTWARE REVIEW

- Global Effect
- Millennium
- L. N.C.

Global

Non solo un altro simulatore di divinità, ma il tentativo di costruire una città nel rispetto dell'equilibrio ambientale. Giochi per computer e problemi ecologici - una strana accoppiata...

L'obiettivo primario di Global Effect è bilanciare l'espandersi della civiltà con l'effetto di questa crescita sull'ambiente. Complessivamente ci sono tre opzioni.

Innanzitutto è possibile Creare un Mondo. Sullo stile di Civilization, il mondo può essere personalizzato. Dal "Paradiso Verde" di default si può passare ad una delle otto alternative: Arcipelago, Ghiacciato, Boscoso e così via. Ogni tipo di mondo ha caratteristiche peculiari e, naturalmente, problemi ecologici di vario tipo. Per esempio, il Mondo Desolato è caratterizzato da alte temperature e vaste distese desertiche, e le città devono lottare con le unghie e con i denti per sopravvivere. Ogni scenario può essere giocato da un giocatore, due giocatori o da un giocatore contro il computer. Nell'ultimo caso è possibile decidere il livello di difficoltà.

La seconda opzione di gioco in Global Effect è il Salvataggio di un Mondo. Se la scegliete, invece di un pianeta nuovo da gestire e sviluppare vi troverete sulle spalle un pianeta sull'orlo della catastrofe. Il vostro obiettivo è di salvarlo entro un determinato periodo di tempo. I mondi a disposizione sono Post Nucleare, Post Industriale, Riscaldamento Globale e Esausto. Il vostro ruolo non è più quello della guardia forestale, ma del pompiere; inoltre le risorse a disposizione sono disperatamente limitate. L'impegno è maggiore rispetto al primo set di scenari, dal momento che fallire significherà la morte del mondo.

Sviluppare una comunita' capace di vivere in armonia con l'ambiente e' il vostro obiettivo primario. Crescere e gestire le risorse naturali non basta. Occorre anche evitare, per esempio, di crescere troppo in fretta!

L'ultima opzione, e la più militaristica, è quella di Dominare il Mondo. In questi scenari potete decidere se intraprendere una guerra economica o un conflitto più convenzionale (e nucleare). Nuclearizzare a destra e a manca non basta, dal momento che oltre che a vincere dovete preoccuparvi anche di rimediare ai danni inflitti all'ambiente.

La grafica è solo in VGA ed è nitida e gradevole. La schermata principale mostra la "Console di Controllo", o "Govcon". Da qui si può accedere a tutti gli schermi più importanti del gioco. Questi a loro volta riferiscono sulla situazione economica ed ambientale del vostro mondo: il livello di anidride carbonica nell'atmosfera, lo stato dello strato di ozono, la temperatura globale, il tasso di inquinamento e così via. Durante il gioco questi dati devono essere tenuti costantemente sotto esame per assicurarsi che l'equilibrio ecologico non si stia pericolosamente alterando. Lo scontro tra le esigenze della vostra civiltà e le altrettanto importanti esigenze dell'ambiente è il problema che costantemente vi troverete ad affrontare durante il gioco. La schermata principale è costellata di indicatori e riquadri che vi avvertono dell'insorgere di

DUE MINUTI DI GOVERNO DEL PIANETA

All'inizio del gioco il mondo e' ancora vergine. Potete fare quello che volete, tranne che distruggerlo.

Adesso dovete dare una casa alla vostra gente. E non dimenticare di fornirla di luce ed acqua.

Una fattoria nelle vicinanze provvede cibo prezioso. La citta' pero' e' ancora al buio. Dobbiamo cercare una fonte di energia.

Il petrolio e' una buona soluzione. E dal momento che ci troviamo sul mare possiamo costruire una piattaforma petrolifera.

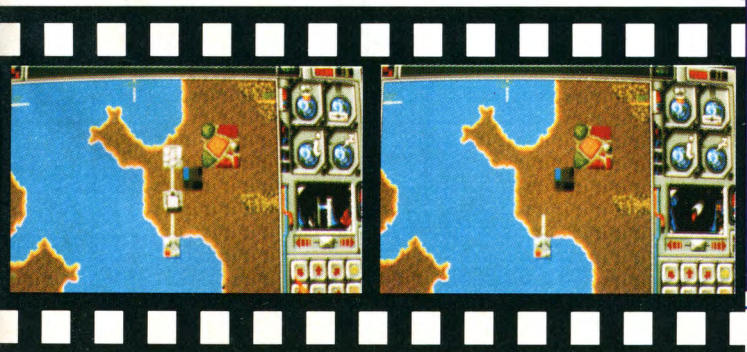
Effect

nuovi problemi, ma le schermate informative devono essere richiamate regolarmente. Costruire qualcosa richiede una spesa di punti potere; potete costruire quartieri cittadini, fattorie, oleodotti e impianti elettrici (come in Sim City), ma il vostro parco-costruzioni mette a disposizione anche impianti di riciclaggio, centrali eoliche, parchi nazionali e così via.

Il sistema di combattimento viene attivato attrverso un'opzione richiamabile da un menu ed ha una struttura molto semplice. Ci sono tre tipi di basi: HQ, navali ed aeree, più installazioni missilistiche. L'elemento strategico è molto diluito e perfino più semplice di quello visto in Civilization.

La giocabilità è piuttosto deludente; la creazione del mondo ed i vari scenari sono molto curati e l'implementazione è ottima. La schermata principale, però, vrebbe potuto essere migliore. Per costruire qualcosa dovete fare scorrere una alla volta le icone che rappresentano le varie opportunità fino a quando non compare quella desiderata. Inoltre l'aspetto di queste icone non rivela intuitivamente la loro funzione, e molte si assomigliano. Un'interfaccia utente certamente inferiore a quella di Sim City, dove tutte le icone vengono presentate contemporaneamente sullo schermo ed ognuna raffigura charamente ciò che rappresenta.

Naturalmente il petrolio in alto mare non serve a nessuno, cosi' il passo successivo sara' costruire un oleodotto.

Una raffineria e un'altra torre petrolifera sono quanto ci vuole per iniziare a svuppare la nostra citta'.

Questo grafico mostra le conseguenze delle vostre azioni sull'ambiente. Se le foreste di conifere stanno cadendo il posto a desolati deserti vuol dire che le cose non vanno come dovrebbero.

Inoltre in giochi come Sim City, Sim Earth e Sim Ant c'è sempre un senso di continuità all'interno della partita ed il giocatore assiste alla crescita coerente e gratificante dell'oggetto dei suoi sforzi. Global Effect manca paurosamente di questo elemento ed il risultato è che tutto il programma ne soffre.

Accedere in continuazione alle schermate informative diventa presto tedioso e ripetitivo. Le informazioni che esse contengono sono molte, ma presentate in modo poco funzionale. Il combattimento è scialbo e inferiore a quanto propongono altri "simulatori divini". Inoltre alcune regole sono assolutamente ridicole, come quelle che richiedono al giocatore di spendere punti potere per muovere il punto di vista o per accedere a certe informazioni.

Manca inoltre un introduzione (nel programma o nel manuale) che conduca il giocatore per mano attraverso i concetti basilari del gioco. Global Effect è un programma complesso e qualunque cosa che avesse aiutato ad abbreviare il tempo di apprendimento sarebbe stato il benvenuto.

L'aspetto cruciale di queste simulazioni è che esse devono essere anche molto giocabili per attrarre l'attenzione del pubblico. Provate a descrivere Sim City a un neofita: "Beh, tu sei il responsabile di questa città, devi costruire palazzi, ferrovie... ogni tanto pensare alle tasse... ah, e poi c'è l'inquinamento e la criminalità...". Detto così sembra interessante come guardare la vernice che si asciuga su un muro; ma provate a mettere la stessa persona davanti al gioco e vedrete che difficilmente riuscirete a staccarla. Global Effect delude molto nella sua interfaccia utente, e questo difetto si riflette negativamente su tutto il gioco. Un gioco per computer può riguardare virtualmente qualunque cosa, ma il design deve essere buono. Global Effect sarà un must per coloro che si interessano a problemi ecologici, ma il suo messaggio difficilmente raggiungerà il grande pubblico.

ROBIN MATTHEWS

IN ALTERNATIVA...

Sim City

Maxis/Infogrames, L.59.000

Uno splendido programma, ed uno dei primi simulatori globali. Si occupa dello sviluppo e della crescita di una città. Dovete garantire ai vostri cittadini case, negozi e posti di lavoro, mentre lottate contro criminalità, inquinamento, tornado, terremoti e Godzilla in persona. Alcune città già preparate propongono scenari come San Francisco dopo il terremoto e Boston alle prese con un incidente nucleare. È un po' ripetitivo, ma stranamente coinvolgente; dischi addizionali hanno spostato l'azione sulla Luna, nel vecchio west e così via. Questo programma ha lanciato la moda dei simulatori di divinità. Un'acquisto obbligato con molte delle qualità che mancano a Global Effect.

Civilization

MicroProse, L. 99.000

Uno dei più bei giochi per computer mai pubblicati. Iniziate con una tribù di nomadi e dovete sviluppare una civiltà che dominerà il mondo per migliaia di anni. Vanta un'ottma veste grafica e un'nterfaccia utente estremamente funzionale. Il gioco richiede astuzia, pianificzione, improvvisazione, strategia e chi più ne ha più ne metta. Coinvolgente e longevo oltre ogni dire. Uno splendido cocktail di mille generi differenti che entra a vele spiegate nell'Olimpo dei grandi classici. Se non ce l'avete, compratelo!

Sim Earth

Maxis/Ocean, L.89.900

Un grande sforzo tecnologico della stessa società che ci ha regalato Sim City. Il gioco richiede al giocatore di controllare e sviluppare la catena della vita su un pianeta generato casualmente, alterando gli elementi della biosfera. Ottimamente impementato, ricco di dettagli e molto complesso, Sim Earth è un ottimo programma educativo ma non riesce a coinvolgere il grande pubblico come accade con Sim City - probabilmente perché il secondo si occupa di problemi più vicini alla nostra realtà quotidiana. In ogni caso, un prodotto di prima qualità.

REQUISITI HARDWARE

Global Effect viene venduto su tre dischi e può girare direttamente da questi, anche se un hard disk è raccomandato. Occupa poco più di 2Mb di spazio. Un PC veloce è raccomandato.

L'ultima macchina bellica

MEGAFORTRESS è pronto quando tu lo sei . .

E l'incubo peggiore del nemico: un invicibile pesante bombardiere capace di tanta potenza fuoco da distruggere l'installazione più difesa che esista al mondo.

MEGAFORTRESS fa parte di una classe a se' stante: una fortezza altamente provvista di radar capaci di intercettare in modo molto sensibile ogni ostacolo o particella e di sistemi di armi capaci di bloccare e distruggere qualsiasi obiettivo sulla Terra.

Dirigere MEGAFORTRESS non è facile: devi essere Pilota, Navigatore, Ufficiale specializzato in guerre elettroniche ed Artigliere … tutto in una volta!

MEGAFORTRESS, bombardiere multidirezionale, è inoltre caratterizzato da complete contromisure tecnologiche ed elettroniche, radar che intercettano da terra, missioni multiple ed un massiccio arsenale messi a tua completa disposizione.

La scheda grafica VGA ed i suoni Blaster/Adlib danno un senso di realtà ad un'area strategica a vasto raggio.

FORMATI AMIGA • PC

MEGAFORTRESS

Contromisure elettroniche

Arsenale centrale difensivo

Basato su *'Flight Of The Dog', il racconto più venduto di* Dale Brown.

THREE-SIXTY

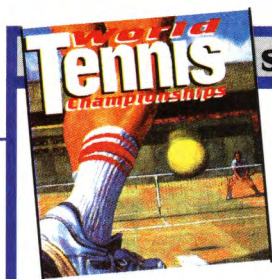
MINDSCAPE

Display di navigazione globale

Stazione di pilotaggio

TOYS

LEADER

"DISTRIBUITO, DA LEADER Distribuzione Srl"

SOFTWARE REVIEW

- World Tennis Championships
- Mindscape
- (0444) 246333

Estate, tempo di vacanze e di rilassate partite a tennis sotto il solleone... a meno che non siate un professionista deciso a scalare la classifica ATP

World Tennis Championships

Dopo averne annunciato l'imminente uscita sin dallo scorso inverno, la Mindscape ha finalmente lanciato sul mercato il suo attesissimo World Tennis Championship (WTC). Ogni aspetto del gioco, dalla vista tridimensionale, all'eccellente possibilità di rivedere al rallentatore le fasi salienti del gioco, suggerisce di trovarsi di fronte ad un nuovo episodio della serie "4D Sports". E perché non si chiami effettivamente "4D Sports Tennis" rimane per me un mistero che solo i responsabili marketing della Mindscape potranno risolvere.

Decisioni...

Per cominciare, la quantità di opzioni, e di tornei è maggiore di ogni altro programma concorrente: 45 diversi avversari (con altri 30 che possiamo crearci da noi); tre diversi modi sonori e due modi grafici; differenti velocità di gioco e di controllo del movimento; differenti livelli di dettaglio grafico; la possibilità di allenarsi su ogni singolo colpo, di iscriversi ad uno specifico torneo, di giocare una partita di esibizione o di cominciare un'intera nuova carriera da professionista. L'unica cosa che non si può fare è di giocare contro un avversario umano. Un paio di aspetti del programma sono davvero eccezionali. Innanzitutto, la lista dei giocatori è davvero completa, incorporando per ogni giocatore i dati statistici degli ultimi cinque anni di attività, la posizione in classifica (si parte dal 46esimo posto nel ranking ATP), ed uno schermo di personalizzazione estremamente completo. Quest'ultimo ci permette di dare un nome al nostro giocatore, di definirne peso e altezza, di sceglierlo se destro o mancino, di allocare punti bonus per renderlo più veloce, scattante o resistente, ed infine di poter modificare i colori del giocatori in

Come nelle dirette televisisve, WTC offre una vasta gamma di statistiche a cui si può accedere in qualsiasi momento. Soprattutto all'inizio, queste non fanno altro che ricordarci quanto facciamo pena....

DUE MINUTI DI SCAMBI FURIOSI

PC review

Avendo ridicolizzato i miei avvesari nelle esibizioni ed avendo speso ore, o meglio, giorni, ad allenarmi sul campo, è giunta l'ora di lanciarmi nel circuito professionistico. Che ne dite dei Canadian Open per cominciare?

Il mio avversario è Michael Wall (chi?). Avendo giocato un buon numero di altre simulazioni tennistiche, mi sento più a mio agio con l'opzione "camera" per vedere l'intero campo di gioco. Con un servizio così ben fatto l'ace ci scappa di sicuro....

Sentendomi un po' più sicuro, decido di utilizzare l'innovativo punto di vista "in-prima-persona". Questo mi mette direttamente nel corpo del mio giocatore: io vedo ciò che lui vede. Il che non è male quando guardo verso il campo avversario....

.... ma il mal di mare è assicurato quando devo servire. Ci sono poi un paio di tocchi di grande realismo: guardate il braccio, completo di polsino tergisudore; naturalmente....

IN ALTERNATIVA...

Pro Tennis Tour 2

Ubi Soft, L. 59.900

Si tratta di una completa riscrittura del gioco originale. Tre diverse superfici di gioco, possibilità di giocare i tornei e tre livelli di difficoltà lo rendono un gioco completo. Inoltre, si può giocare una singola partita amichevole o un calendario completo con un giocatore personalizzato in tutti i suoi aspetti, grazie ad una macchinetta lanciapalline utilissima per allenarsi. I tre livelli di difficoltà, uniti a tutta una serie completa di statistiche, possono essere salvati su disco in qualsiasi momento. Ma tutti questi optional sarebbero inutili senza alla base una meccanica di gioco immediata e divertente. Esattamente ciò che Pro Tennis Tour 2 promette e mantiene.

ogni sua parte: dalla cima dei capelli, fino alla punta delle scarpe. Il secondo grande punto di forza è dato dall'opzione di allenamento: oltre 50 tipi di colpi diversi, dalle voleé incrociate ai lob di rovescio lungolinea; c'è davvero di tutto.

Chi è il numero uno?

Se volete dare la scalata alla classifica mondiale, dovrete cominciare una carriera da professionista. Questa dura per un periodo di cinque anni, durante i quali potrete pianificare ogni mese un certo numero di tornei e di sedute di allenamento. Altrimenti è possibile partecipare ad un singolo torneo, oppure ad una serie di esibizioni su erba, terra o cemento per affinare i vostri riflessi. Dopo la bella presentazione, il gioco in sé mi ha dato una punta di delusione. In WTC il punto di vista tridimensionale è "in prima persona", ed è effettivamente una grandissima innovazione che ci tuffa nelle affascinanti profondità della realtà virtuale. Questo è ottimo in teoria, ma in pratica mi sono sentito completamente disorientato, con pochissima capacità di controllare il giocatore, sia con lo spostamento automatico che con quello manuale. La vista "telecamera" invece (che offre grande flessibilità permettendo di osservare l'azione da un qualsiasi angolo di visuale), è già meglio. Pure senza gli sfondi della folla e con basso dettaglio grafico, la palla e i giocatori si muovono lentamente e con una scattosità eccessiva. (Questo col mio fido 286 a 12 MHz). Con un PC più veloce, almeno in teoria, il movimento dovrebbe essere molto più fluido. Il metodo di controllo, poi, è quasi deprimente, con il joystick che è lento nel rispondere ai comandi, col mouse che è impreciso anche quando è il computer a muovere il giocatore, e con la tastiera che ha il difetto tipico di tutte le tastiere: troppi tasti da schiacciare e non abbastanza dita con cui farlo. D'altro canto WTC è il gioco di tennis più completo in assoluto, visto che vi permette persino di saltare al di là della rete dopo una vittoria!

Luci, camera, azione, replay...

Le nostre statistiche e quelle del nostro avversario sono disponibili in ogni momento, sia in partita che durante l'allenamento. È possibile ridurre la quantità di dettagli presenti sul video per aumentare la velocità, e si può persino rallentare la velocità con cui si muove la pallina per diminuire la difficoltà del gioco. Tuttavia, l'aspetto più interessante e' la possibilità di vedere un replay al rallentatore: questo memorizza l'ultimo minuto della partita. Sono presenti tutti i soliti controlli, compresa l'opzione di modifica dell'angolo di visuale. Nonostante le indubbie qualità tecniche, WTC non raggiunge Pro Tennis Tour 2 (vedi box) in termini di giocabilità. Ma se siete dei veri fanatici, pronti a passare ore ed ore sul campo, allora vale la pena di dargli la tradizionale occhiata.

PC review 6

GORDON HOUGHTON

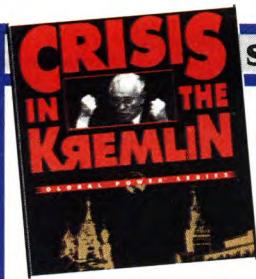
REQUISITI HARDWARE

Per installare il gioco è necessario un hard disk (1,65 Mb) ed almeno 575K di RAM libera. La velocità minima è di 12MHz, ma se il processore è più veloce la grafica e' piu' fluida ed il gioco viene giocato con maggiore precisione.

....poi la prospettiva cambia mentre getto in aria la palla. Ora il tempismo è cruciale: tenendo premuta la barra spaziatrice o il tasto di fuoco deciderò la potenza del colpo, oltre al preciso istante di contatto tra pallina e racchetta.

Sfortunatamente nessuno degli avversari è un brocco, e l'unico modo per vincere è di allenarsi con costanza. Una volta che ci si ricorda che cosa fare senza confondersi, si è sulla buona strada per poter vincere il primo torneo.

Una volta giocato alla grande il primo punto del game, posso mettere in azione l'eccellente replay. In questo caso il punto di vista è di tipo "camera", che mi permette più angoli di visione di quelli di cui mai avrò bisogno.

Altrimenti, se ne ho voglia, posso effettuare il replay di ogni colpo dal punto di vista "in-prima-persona".

SOFTWARE REVIEW

- Crisis in the Kremlin
- MicroProse
- L. N.C.
- (0666) 504326

L'anno in cui il comunismo e l'Unione Sovietica cessarono di esistere - e' cosi' che verra' ricordato il 1991. Ora, grazie alla Spectrum Holobyte, potete tentare di cambiare la storia in questa simulazione degli ultimi sei anni del blocco sovietico

Secondo alcuni Gorbachov aveva imboccato la strada del suicidio politico quando inizio' a mettere in atto le sue radicali riforme. C'erano solo due alternative: o i conservatori della linea dura sarebbero riusciti a riconquistare il potere, o - come e' poi avvenuto - gli elementi piu' radicali della corrente riformista avrebbero approfittato del disgelo per occupare allagrande la scena politica.

E' facile vedere la fine di Gorbachov come un fallimento della sua politica idealistica. Ma almeno sotto un aspetto egli riusci' a trionfare dove tutti prevedevano un fallimento. Gorbachov riusci' a tenere sotto controllo sia i conservatori della linea dura sia i riformisti il tempo sufficiente perche' il processo di riforma divenisse irreversibile. Alla fine l'effetto valanga entro' in gioco e la rimozione di Gorby dal potere non fu sufficiente ad arrestarlo.

Gorbachov riteneva che il Marxismo potesse comunque rimanere la dottrina fondamentale su cui basare lo stile di vita del suo paese. Questa idea alla fine si e' rivelata sbagliata, e una delle ragioni del successo di Yelstin e' stata la sua forte opposizione a qualsiasi forma di comunismo o socialismo. Secondo il rivale di Gorbachov entrambe le dottrine sono un freno a quell'idea di mercato aperto che rappresenta l'unica risposta ai gravi problemi economici della Russia attuale.

La domanda piu' interessante pero' e': gli avvenimenti degli ultimi sei anni avrebbero potuto risolversi in un modo migliore?

Questa simulazione politica, dalla societa' di Falcon 3.0, e' un buon modo di dare risposta a questo interrogativo - e comunque si affronti il problema la risposta sembra essere no. L'obiettivo del gioco e' prendersi sulle spalle il fardello di responsabilita' del capo di stato sovietico e guidare la nazione dal 1985 ai giorni nostri - evitando di essere silurati lungo la strada.

Potete scegliere una tra le tre linee politiche proposte. Quella piu' vicina agli avvenimenti reali e' la linea dei riformisti di Gorbachov, che prevede una lenta e prudente ristrutturazione del paese; in altre parole, il comunismo rimane la dottrina ufficiale e l'Unione Sovietica mantiene la sua unita' politica. La prima alternativa e' rappresentata dal Nazionalismo di Yelstin. Lo scopo dei nazionalisti e' rimpiazzare l'attuale URSS con una confederazione di stati indipendenti. La seconda alternativa e'la linea conservatrice del Brezhnevismo, caratterizzata da un forte controllo degli affari interni dei paesi alleati, politica militaristica e sfiducia verso i paesi occidentali.

All'inizio del gioco ereditate la politica ed il budget economico lasciati dal vostro predecessore Chernenko durante il suo anno di governo. Ogni anno successivo, pero', avrete la possibilita' di determinare la vostra politica e la distribuzione del budgetdello stato. La politica viene decisa stabilendo il livello di controllo di aree della vita dello stato come, per esempio, il commercio, la settimana lavorativa, la politica militare e cosi'via. Ogni politica e' caratterizzata da un valore reale e da un valore nominale. Il valore nominale e' come la politica viene percepita pubblicamente, al di la' delle vostre dichiarazioni.

Decidere l'allocazione del budget e' un'operazione un po' piu'-complessa, e saranno necessarie un paio di partite per prendere confidenza con questo delicato aspetto del gioco. Essenzialmente e' possibile allocare i fondi a disposizione in aree generali oppure determinare con precisione quanti rubli andranno a ogni dipartimento. Una tabella mostra come i cambiamenti al budget

IN ALTERNATIVA...

'NAM 1965-1975

Domark, L.69.000

Se preferite comandare dall'altra parte del Pacifico, allora potreste preferire la simulazione della Guerra del Vietnam realizzata da M. Stibbe. Questa volta interpretate il Presidente degli Stati Uniti ma le vostre decisioni politiche riguardano l'intervento americano in Vietnam.

DUE MINUTI NEI PANNI DI GORBY

Ho deciso di giocare con Gorbachov e di vedere se riusciro' a riformare lo stato senza disgregarlo.

Una lettera dalla Mamma. E' un buon incoraggiamento, ma penso che sia ora che mi consideri una persona adulta ormai...

Le cose sembrano sospettosamente rosee all'inaugurazione: una grande festa con fuochi d'artificio...

Lo sapevo che non poteva durare. Sono in ufficio da nemmeno ungiorno ed ecco arrivare un serio problema di carenza di cibo.

Vita quotidiana in Unione Sovietica. Riuscirete a renderla migliore o la situazione e' senza speranza?

Crisis in the Kremlin

delle singole aree influiranno sull'andamento generale dello stato. E' opportuno imparare in fretta a destreggiarsi in questo delicato settore della vita politica se non si vuole prendere qualche fastidioso "raffreddore" o, peggio, essere invitati a trascorrerele ferie in Crimea.

La maggior parte del gioco avviene su una schermata che mostra una mappa a scorrimento orizzontale, icone attraverso le quali si accede alle aree "decisionali" e una serie di grafici che monitorizzano l'andamento del paese. Gli avvenimenti si sviluppano in tempo accelerato, con i mesi che trascorrono in circa un minuto se non accade nulla di importante. La cosa piu' bella dell'essere il boss e' che potete permettervi il lusso di non fare assolutamente nulla! Avete molti consiglieri che possono decidere per voi e se lo desiderate potete rilassarvi ed assistere passivi allo svolgersi degli avvenimenti. Come il manuale stesso suggerisce, questo e' un ottimo modo per imparare a giocare, anche se naturalmente condurra' alla rovina in pochissimo tempo!

Il vostro cammino e' indicato da una serie di diagrammi a barre che mostrano la situazione di aree come la distribuzione del cibo e il problema degli alloggi. Rapporti piu' dettagliati su ogni singola area possono essere richiamati in ogni momento. Inoltre siete costantemente informati da notiziari televisivi e articoli giornalistici sugli avvenimenti piu' importanti della vita politica nazionale ed internazionale. I primi sono caratterizzati da animazioni di autentici filmati televisivi cortesemente forniti dalla CNN.

Se qualcuno dei vostri dipartimenti ha bisogno di contattarvi lo fara' con un messaggio confidenziale o, se la questione e' urgente, con un fax. Tutti questi messaggi vengono raccolti nel vostro diario e possono essere riesaminati in qualsiasi momento. Come il titolo del gioco suggerisce, occasionalmente dovrete affrontare delle crisi. In questi casi dovete contattare il dipartimento coinvolto - TASS, Consiglio dei Ministri, KGB o Ministro degli Esteri - per ricevere un dettagliato rapporto sulla situazione e suggerimenti su quali provvedimenti prendere. Fatto cio', una lista di opzioni appare sullo schermo.Naturalmente e' opportuno selezionare un'opzione che sia coerente con la nostra politica.

PC review 6

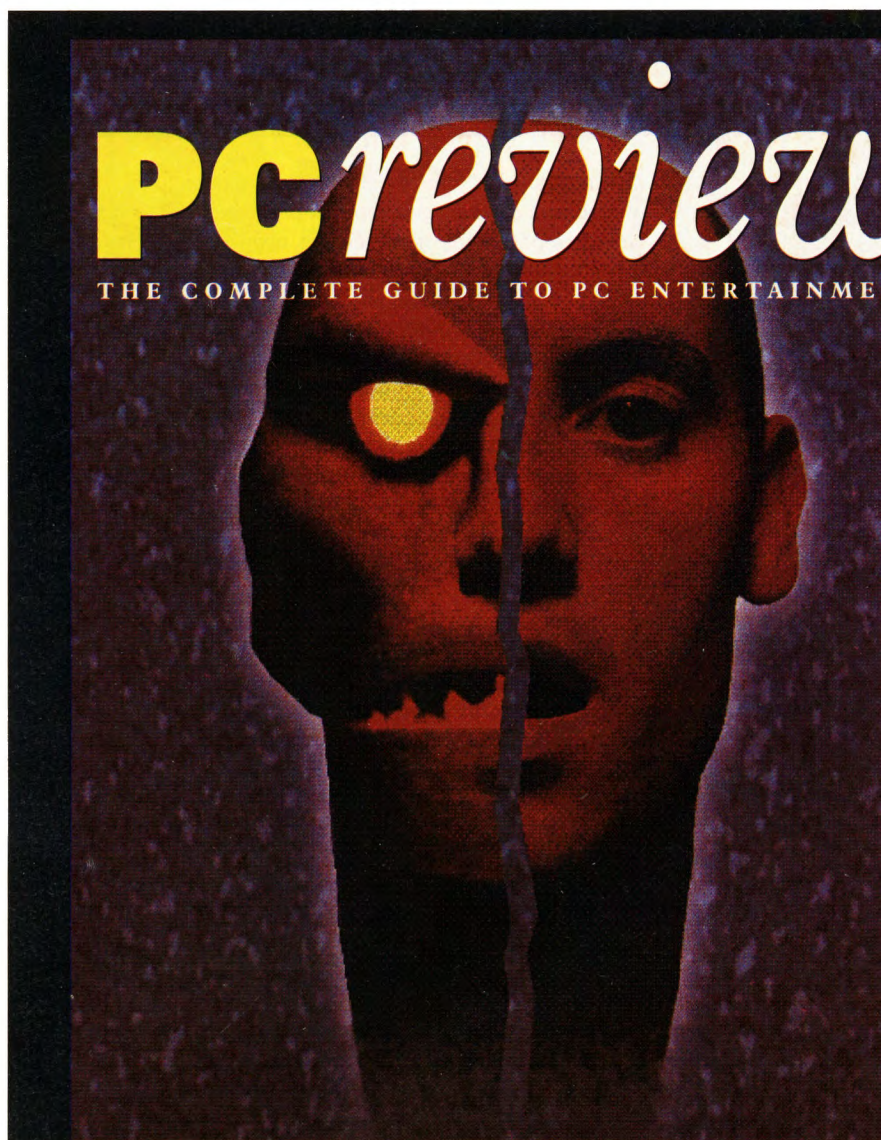
L'unico problema della simulazione e' che e' necessariamente limitata. Le combinazioni tra problemi presentati e soluzioni necessarie per superarli sono un numero definito, e cio' diventa palese dopo poche partite. Crisis verra' apprezzato soprattutto come software educativo, e la mia opinione e' che sarebbe molto utile se utilizzato nelle scuole per approfondire gli avvenimenti della storia recente. Ai giocatori tradizionali posso dire che Crisis in theCremlin e' un ottimo prodotto, coinvolgente e ricco di spessore,anche se purtroppo non molto longevo.

LAURENCE SCOTFORD

Meglio controllare la mia posizione politica prima di prendere decisioni importanti.

Ora desidero avere un rapporto dettagliato sui diversi aspetti della vita dello stato.

Gia' una crisi! Privatizzare l'agricoltura e' un ottimo modo di aumentare la produzione di cibo, ma anche di fare arrabbiare la vecchia guardia...

Sembra che la prima riforma abbia avuto successo, ma fino a quando il cammino sara' cosi' facile?

Non perdetevi il nuovo look!

PC REVIEW

Dal prossimo mese la rivista che troverete in edicola sara' piu' elegante, piu' colorata e piu' ricca.

*** PIU' GRANDE ...** il nuovo formato prevede pagine piu' ampie, per una migliore chiarezza.

*** PIU' COLORATA ...** carta di migliore qualita' per fare risaltare meglio le splendide schermate grafiche dei nuovi programmi per PC.

*** PIU' RICCA...** il miglior servizio di recensioni disponibile; guide per i principianti; articoli di aggiornamento; monografie trucchi per sfruttare meglio la vostra macchina; un servizio di aiuti completi per gli avventurieri.

IL PROSSIMO NUMERO

Un anteprima giocabile di
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP
sul dischetto in omaggio!

I 30 migliori giochi di ruolo

Una guida completa ai giochi di ruolo: i termini tecnici, i tipi, e i 30 migliori per il vostro PC.

Musica

Rob Beattie conclude il suo viaggio nel mondo della musica su PC.

A scuola con il Simulatore

Avete bisogno di migliorare la vostra guida o la vostra abilita' di pilotaggio? Dal mese prossimo la nostra scuola di simulatori. Lezione Uno: Volo e Combattimento Aereo.

Recensioni

La consueta guida on-line al giochi piu' caldi per il vostro PC. Recensioni chiare ed esaurienti e un buon numero di consigli per non sbagliare quando andate a fare la spesa...

E inoltre...

Le lettere, dove rispondiamo alle domande piu' comuni; i Primi Passi con il vostro PC; le anteprime (dove trovate le notizie raccolte in esclusiva dalle nostre spie) e molto, molto di piu'!

Il contenuto della rivista puo' essere soggetto a cambiamenti.

A Novembre

PC Review numero 5 vi aspetta

Prenotatela in edicola immediatamente!

SOFTWARE REVIEW

■ European Championship 1992
■ Elite

Un gioco in due tempi? Uno sport divertente? Una questione di vita o di morte? Niente di tutto questo, il calcio è molto più importante...

Nella migliore tradizione dei giochi di calcio, controllate il giocatore piu' vicino alla palla.

European

Era quasi ora che uscisse un buon gioco di calcio per PC. E' vero, una nutrita schiera di pretendenti aveva fatto la sua comparsa ma non uno si era dimostrato all'altezza. Questi giochi proponevano o preziosi virtuosismi tecnici lasciando in secondo piano la giocabilità (come nello sforzo in 3D della MicroProse) o erano del tutto inadeguati (come il gioco della Virgin che vantava squadre di nove giocatori e portieri dal cappellino piatto!).

Che sia questo?

European Championship 1992 ha certamente le carte in regola per esserlo. Il "gioco del campionato" dell'Elite è in realtà una conversione di un aggiornamento del popolarissimo gioco da bar World Cup '90 della Tecmo uno dei più popolari giochi da bar degli ultimi due anni.

Se una vasta gamma di opzioni fosse abbastanza per stilare un giudizio positivo questo gioco avrebbe già ottenuto il massimo dei voti e potremo fermarci qui. European Championship 1992 sommerge infatti il giocatore con una marea di opzioni tra cui la possibilità di giocare in solitario o in due, il controllo tramite joystick o tastiera, la possibilità di utilizzare numerose schede musicali, diverse lunghezze di gioco, possibilità di salvare e ricaricare partite e marcature...

E il fattore "gradimento" non termina qui. La prima parte è studiata in maniera tale da mettere il giocatore a proprio agio con i controlli prima del calcio d'inizio.

Il controllo è semplice e immediato tanto da superare le aspettative. Un calciatore è sotto il controllo diretto del gio-

REQUISITI HARDWARE

European Championship 1992 gira perfettamente bene anche sul più lento dei PC ma serve almeno una scheda EGA. Per il gioco a due serve almeno un joystick in quanto la tastiera non può essere configurata per due giocatori.

UN GIOCO IN DUE MINUTI

Ed ecco entrare in campo ancora una volta Inghilterra e Irlanda per dare una risposta ad un eterno quesito: la travagliata formazione di Graham Taylor è preferibile a quella di Jack Charlton? Notare le bellissime ragazze pon-pon.

Calcio d'inizio... e già Mick McCarthy ha calato la sua autorità sul campo - o l'ha calata sulla caviglia di Trevor Steven? Comunque i gesti del giocatore infortunato fanno capire che i programmatori giapponesi la sapevano lunga sul gioco.

Un incrocio tra Ray Houghton e Niall Quinn apre le marcature. Chris Woods avrebbe avuto miglior fortuna se non fosse stato permanentemente confinato fuori dalla sua area ma questo è una delle imperfezioni del gioco.

Siamo alla fine del primo tempo e i giocatori lasciano il terreno di gioco per far posto ad una banda musicale - è in momenti come questo che ci si rammarica di non aver investito i sudati risparmi in una scheda musicale.

IN ALTERNATIVA...

Kick Off

Anco, L.49.900

Universalmente considerato come il più grande gioco di calcio di tutti i tempi sull'Amiga e sull'Atari ST, si è rivelato una proposta ignobile e ingiocabile sul PC. Evitatelo come una partita del Verona.

The Manager

US Gold, L. N.C.

Alcuni preferiscono il dolce odore dell'ufficio manageriale all'odore pungente dello spogliatoio - e ci sono un'intera serie di "simulazioni" disegnate specificamente per venire incontro a tali bisogni. Non perdetevi la recensione

rispettivamente una scivolata o un salto.

Nel gioco in solitario gli avversari sono abbastanza forti da dare del filo da torcere ma non da costringervi a tornare a giocare a Ultima Underworld. Comunque, come tutti i giochi sportivi, ci si diverte di più insieme ad un amico, meglio ancora se avete una doppia porta joystick (anche se è abbastanza facile per un giocatore utilizzare la tastiera).

L'unica pecca riscontrabile è dovuta alla parentela con il gioco da bar. Il problema è che bisogna vincere tutte le partite per andare avanti il che potrebbe essere scontato per un gioco da bar (perché il giocatore continua a inserire gettoni per proseguire dopo una sconfitta) ma non è l'ideale per un gioco per computer - sicuramente sarebbe stato possibile cambiare un po' le cose in modo da prendere parte ad un girone come nella realtà.

Ma questo risponde alla nostra domanda su quanto questa conversione sia fedele al gioco da bar. Infatti si tratta di un piccolo trionfo in questo campo in quanto i programmatori

Championship 1992

catore (evidenziato da un effetto "riflettore") mentre il resto della squadra si muove in maniera intelligente - il che dimostra che i programmatori non si sono basati sui recenti schemi del Verona o dell'Ascoli.

Le azioni del giocatore controllato variano a seconda della sua relazione con la palla: se ne è in possesso corre semplicemente nella direzione desiderata con la palla incollata ai piedi (altro che Schillaci...). Per liberarsi della palla il giocatore può scegliere un tiro rasoterra (pulsante A del joystick) o un bel cross (pulsante B) - in ogni caso la palla è automaticamente indirizzata al più vicino giocatore in quella direzione. I pulsanti A e B assumono funzioni diverse quando si perde la palla o se si trova in possesso dell'avversario facendo compiere al giocatore

PC review 7

di EC '92 sono riusciti nel quasi impossibile compito di catturare non solo l'aspetto del coin-op ma anche il feeling.

Il calcio può sembrare uno sport semplice ma ha le sue regole e le sue sottigliezze e sfortunatamente questo gioco non è riuscito a catturarle in pieno, il che potrebbe incidere sulla giocabilità. Comunque, se inquadrato in una visione prettamente arcade, ha tutto ciò che serve per tener alto anche l'interesse di un non appassionato di calcio.

Potrebbe sembrare un complimento finale per dire che European Championship 1992 è il miglior gioco di calcio per PC... ma in effetti è proprio così! Un giorno qualcuno proporrà una frenetica, complessa, giocabile ed eccitante simulazione dello sport più seguito in Italia che spazzerà via questo gioco - ma quel giorno non sembra essere tanto vicino perciò si potrebbe anche cominciare ad ingannare l'attesa con questo.

CIARÁN BRENNAN

Siamo nei minuti finali e Gary Lineker realizza il pareggio con una spettacolare rovesciata - bel colpo. Chi fosse interessato può rivedere l'azione alla moviola (e si possono anche salvare le marcature migliori)

Un'altro contrasto vittorioso di Dave O'Leary porta il gioco dalla difesa in attacco - niente male vero?

Mancano ancora pochi secondi quando Des Walker regala un calcio d'angolo (a proposito, come mai Des è bianco?). I verdi sapranno approfittarne?

Si! Tony Cascarino segna la rete delle vittoria (non pensavate che sarebbe stato un altro 1 a 1 per caso?). I verdi sono in visibilio e Graham Taylor è lasciato solo a costruire un'altra formazione di 11 giocatori da una schiera di 200.

Fantasy World Dizzy

SOFTWARE REVIEW

- Fantasy World Dizzy
- Code Masters
- L. 20.000 (stimate)
- (092) 814132

Dizzy, Daisy, Denzil e numerosi altri membri della famiglia sono al sicuro a casa.

La Code Masters ha ceduto alle richieste del pubblico ed ha finalmente pubblicato un gioco originale a basso costo per PC. Il successo o il fallimento di Fantasy World Dizzy potrebbero determinare il futuro di questo tipo di giochi su PC.

Inizialmente in questo classico gioco di piattaforme dovete guidare Dizzy - un insolito uovo in guantoni da pugile - attraverso una serie di locazioni. Dizzy è naturalmente alla ricerca della sua ragazza, Daisy. La poverina è stata rapita dal malvagio stregone Zak ed è tenuta prigioniera in un luogo sconosciuto, nel mondo fantastico in cui lo stregone dimora. Il gioco inizia nelle segrete del castello e il giocatore può rendersi subito conto che non sarà solo la sua prontezza di riflessi ad essere messa alla prova. Il gioco richiede una buona dose di logica ed ingenio, oltre alla capacità di calibrare i salti di Dizzy con una precisione "pixeliana".

La logica è necessaria per trovare la soluzione ad alcuni problemi. Per esempio, un massiccio orco blocca una delle due uscite dalle segrete del castello, mentre un fuoco ruggente impedisce l'accesso alla seconda. Nella segreta trovate una pagnotta, una mela ed un bricco colmo d'acqua. Non occorre molta fantasia per capire che con l'acqua si può spegnere il fuoco, ma se regalate la mela all'orco questi vi ricompenserà con alcune utili informazioni, mentre il pane vi sarà utile più tardi, quando dovrete affrontare un branco di roditori affamati.

Questa è la struttura essenziale del gioco. Mano a mano che l'esplorazione del mondo procede i problemi diventano più difficili - per non dire meno logici. Inoltre la destrezza necessaria per tenere in vita il nostro protagonista aumenta; una buona coordinazione mano-occhio è indispensabile. Dizzy ha solo tre vite, e ci sono molti modi in cui queste possono essere perdute. Fuoco, acqua e cadute sono tutti pericoli mortali, per non parlare della collezione di mostri che infesta il mondo visitato dal coraggioso ovetto. Per aumentare le proprie probabilità di sopravvivenza Dizzy può raccogliere un gran numero di oggetti di equipaggiamento. Inoltre durante la sua avventura non si imbatte solo in mostri: amici e parenti sono pronti a dargli una mano, dal sonnacchioso Dozy a Walkman a Denzil.

Dizzy incontra Denzil

È probabile che Dizzy muoia spesso, dal momento che il gioco è stato progettato proprio con questo scopo in mente. Fantasy World è soprattutto un gioco di esplorazione e scoperta, nel quale il giocatore è invitato a sperimentare diverse opzioni fino alla scoperta della corretta linea di azione. nel frattempo però Dizzy perde una vita dietro l'altra, e questa è la critica più grossa che può essere fatta al programma. Se Dizzy viene ucciso tre volte siete costretti a ripercorrere tutti gli schermi che pensavate di avere già risolto; la cosa, oltre che frustrante, è molto noiosa.

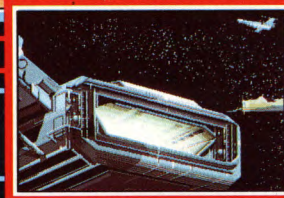
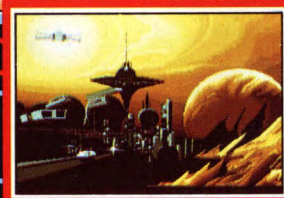
PC review 5

Detto questo, Dizzy contiene alcune sfide veramente impegnative e numerose locazioni che attendono solo di essere scoperte ed esplorate. Queste includono la tana del drago malvagio, il castello tra le nubi e il palazzo del re crudele, per citarne solo alcune.Ogni locazione presenta un tipo diverso di difficoltà e problemi da risolvere, e questo aiuta a mantenere l'interesse per il gioco alto. La grafica è notevole, mentre il sonoro non è altro che una collezione di musichette ripetitive, bip e effetti sonori gracchianti Dizzy è ricco di quegli "accessori" che rendono così amati i giochi di piattaforme. Innanzitutto, gli oggetti da raccogliere durante l'avventura - molti dei quali sono utili più avanti nella partita, un fatto che aggiunge spessore alla giocabilità. Inoltre salvare Daisy è solo metà della vostra fatica. Non farete in tempo a stringere la vostra ragazza tra le braccia che subito un'altra difficile missione richiederà il vostro intervento.

Complessivamente Dizzy è un buon gioco di piattaforme con una forte componente avventurosa. Garantirà ore e ore di divertimento a tutti gli amanti del genere... e ai loro figli piccoli!

WAYNE LEGG

HARDWARE REQUISITI HARDWARE

Un joystick e' il modo migliore di muovere Dizzy. Non avrete problemi a fare girare il gioco dal dischetto originale.

EPIC

T.V. SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT.

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

É NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME É EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:
UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA

A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

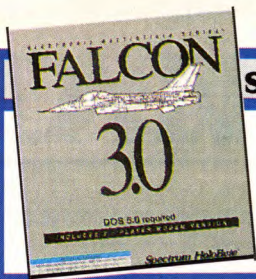
LEADER
DISTRIBUZIONE

CBM AMIGA • ATARI ST • IBM PC & COMPATIBLES

LEADER Distribuzione srl, Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA), Tel. (0332) 21 22 55

...has landed.

developed in cooperation with

 Lufthansa and Deutsche Airbus

SOFTWARE REVIEW

- Falcon 3.0
- Spectrum Holobyte
- (0666) 504326
- L.109.900

Da nessuna parte la domanda di aggiornamento è stata più forte che tra gli acquirenti di Falcon 3 della Spectrum-Holobyte. Benché acclamato da molti - compresa PC Review stessa - come il più grande simulatore di volo tra tutti, il primo rilascio era un vero capolavoro malandato. Dall'installatore su disco rigido a parti importanti quali giocabilità e sonoro, la prima uscita della versione 3.0 era piena di piccoli problemi.

La numerazione delle versioni in Falcon ha cambiato un po' il senso, in quanto ciascun rilascio, dall'originale fino a Falcon AT, alla versione 3.0, ha rappresentato un prodotto completamente nuovo con poco in comune con le versioni precedenti, a parte il nome. La versione 3.0 era già in ritardo quando consegnata al mercato verso

Falcon 3.0c

la fine del 1991. Con imbarazzo, se non vergogna, la Spectrum-Holobyte è sembrata voler uscire sul mercato con una versione non completa nel tentativo di sfruttare le strenne Natalizie. A suo credito, la compagnia ha lavorato febbrilmente sino ad oggi in un tentativo mettere a posto i problemi.

L'ultima versione fornita dalla distribuzione Microprose è designato come versione 3.0c: attualmente la seconda versione 3 con qualche difetto corretto in quanto l'originale versione 3.0a non è mai stata ufficialmente pubblicata.

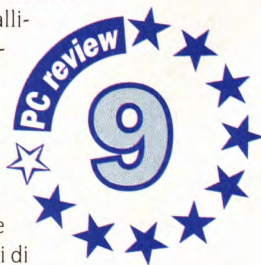
Questo non rappresenta ancora la versione definitiva: quando la Microprose ha fornito la confezione, un aggiornamento "Fix 3" era disponibile su servizi on-line come CompuServe and CIX. Nella nostra recensione originale, sono stati messi in rilievo parecchi problemi, tipicamente legati alle routine di installazione e del sonoro. A causa dell'immensa complessità del simulatore, molti bug erano così subdoli da non essere rilevati per settimane. La maggior parte di questi, comunque, sono stati corretti nella versione 3.0c e virtualmente nessuno (in apparenza) sembra essere presente nella versione 3.0d. Questi variavano dal serio bug che riconosceva come fallimentari le missioni compiute con successo; alla bizzarra mancanza di carburante sufficiente per raggiungere i loro bersagli per quanto riguarda i B-52, in modo rendere impossibile un qualsiasi bombardamento con successo da parte di questi aerei. C'erano anche ulteriori difetti, la maggior parte dei quali di minore entità ma pur sempre frustranti per un appassionato d'aviazione, sebbene simulata.

La buona notizia è che Falcon 3.0 adesso è il programma che avrebbe già dovuto essere, ma uno o due problemi rimangono. Non si tratta di bug ma, sebbene non si possa per questo biasimare la Spectrum-Holobyte, impediscono a Falcon 3.0 di ottenere un bel 10 e lode.

Un problema che può dipendere dallo sviluppatore è lo scarso supporto sonoro attraverso l'altoparlante interno del PC. Ciò può non essere importante considerando il tremendo parlato digitale e sonoro che la Spectrum-Holobyte ha previsto per i possessori di SoundBlaster, AdLib ed altri sistemi di schede sonore aggiuntive. Ma dal momento che nella maggioranza dei casi l'utenza sarà limitata allo speaker del PC, Falcon 3.0 poteva fare qualcosa di meglio delle raffiche elettroniche di mitragliatrice e dei fischi distruggicervello dei missili. La Electronic Arts con Chuck Yeager's Air Combat ha provato che si può fare molto con l'altoparlante del proprio PC ed un poco d'immaginazione;

Falcon 3.0 ha tutto ma richiede l'acquisto addizionale di hardware per qualche banconota da centomila. Il più grande problema, però - ed uno messo in rilievo nella nostra recensione - è rappresentato dalle tremende esigenze hardware di Falcon 3 sul PC ed i tempi duri che comportano per l'utente.

Mentre la radice di questi problemi è inerenti nell'immaturo progetto del PC stesso, particolarmente la mancanza di gestione della memoria sopra i primi 640 Kilobytes, la Spectrum-Holobyte avrebbe potuto fare di più per aiutare gli utenti nella lotta contro i loro dinosauri informatici. La nuova confezione include una guida parecchio ampliata per installare il programma, ed ha una funzione migliore nell'illustrare elementi ostici quali la differenza tra memoria estesa ed espansa, ma necessita ancora qualcosa di più. Persino se avete sufficiente memoria, il corretto hardware sonoro, ed un conveniente gestore della memoria come QEMM, potranno essere necessarie diverse ore per mettere correttamente a punto l'AUTOEXEC.BAT ed il CONFIG.SYS prima che tutto possa funzionare nel migliore dei modi. Uno sguardo nei messaggi su CIX rivelerà dei particolari problemi potenzialmente senza fine: Falcon 3.0 è il migliore, ma c'è ancora spazio per un miglioramento.

PETER WORLOCK

HARDWARE CONFIGURAZIONE HARDWARE

Il programma occupa 11Mb di spazio sull'hard disk, e richiede 1Mb di RAM e scheda VGA. Il DOS 5 e' indispensabile.

CGA ✓ EGA ✗ VGA ✓ Tandy ✗
Hercules ✗ Roland ✗ Ad Lib ✗
HD ✗

GUIDA ALL'ABISSO STIGEO - ULTIMA UNDERWORLD

PRIMA PARTE: INTRODUZIONE E I PRIMI QUATTRO LIVELLI

Ultima Underworld della Origin può a buon diritto essere considerato il primo gioco di realtà virtuale per PC. Dopo l'introduzione di questo innovativo sistema i GdR per computer non saranno più gli stessi, e non c'è introduzione migliore per i giochi fantasy. Vi forniamo quindi una guida all'uso di questa avventura per i vostri primi incerti passi nell'antico labirinto sotterraneo dell'Abisso Stigeo.

LA FONDAZIONE DELLA COLONIA

Alla fine di UVI una nuova città di Virtù venne fondata sull'Isola di Avatar - purtroppo all'interno dell'Abisso Stigeo; questa colonia era stata concepita da un certo Sir Cabirus, ed abitata da una rappresentanza di tutte le razze di Britannia: cavalieri, troll, goblin, veggenti, ecc. Il sogno di Cabirus era quello di creare una nuova comunità in cui le varie razze potessero vivere in serenità ed armonia, unite dall'ottava Virtù di Ultima. Ma, per ragioni sconosciute, la neonata cittadina cadde presto nel caos e nell'anarchia; le varie razze formarono comunità indipend enti e separate una dall'altra, ognuna in un differente livello dell'Abisso. Sembra che mostri e demoni abitino i livelli inferiori, e ci sono persino leggende che parlano di un'oscura influenza dell'Abisso stesso capace di cambiare le menti dei suoi abitanti.

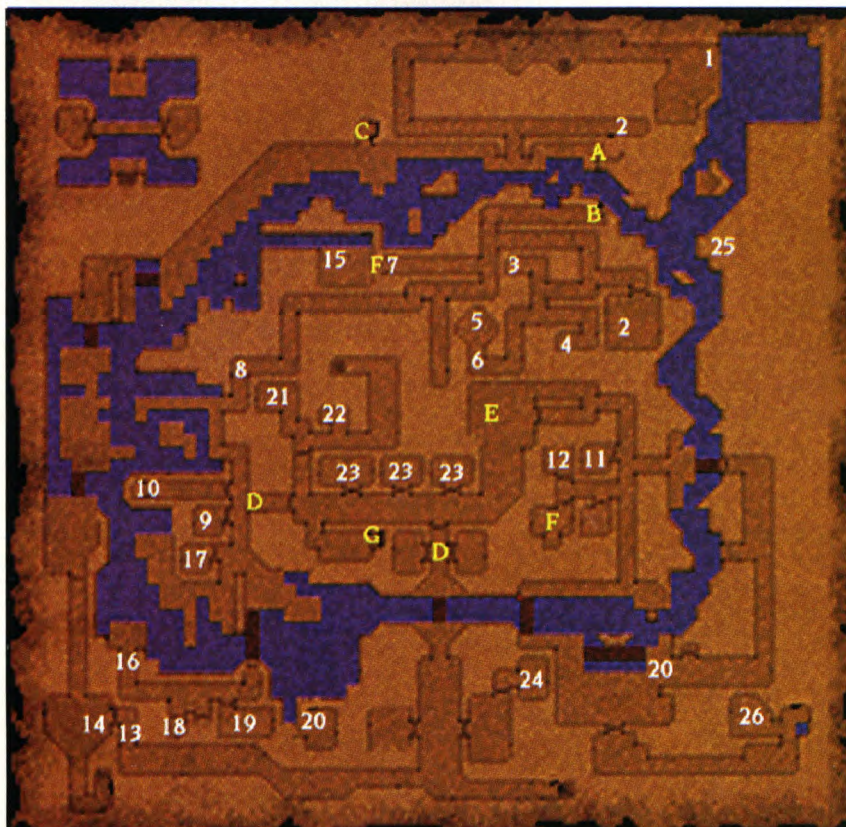
UN ARRESTO INGIUSTO

All'inizio della storia venite per l'ennesima volta trasportati nella favolosa terra di Britannia, appena in tempo per assistere al rapimento di Ariel, la figlia del Barone Almric. Sfortunatamente, all'arrivo delle guardie, siete proprio voi ad essere arrestati come colpevoli e ad essere trascinati al cospetto del Barone incollerito. Nella migliore tradizione dei tribunali illegali venite gettati nell'Abisso con l'avviso che non potrete uscirne finché Ariel non verrà liberata.
Underworld presenta una sotto trama per ogni livello, con una storia principale che li lega, riguardante il ritrovamento dell'ottavo talismano di Cabirus. La creazione iniziale del personaggio vi permette di scegliere tra numerose "professioni", ognuna con le proprie abilità ed i propri punti deboli. Dato che tutti possono usare la magia, un guerriero od un paladino sembrerebbero una buona scelta. Vale sicuramente la pena di tirare il personaggio un paio di volte in più, per ottenere le statistiche migliori.

ABILITÀ E MANTRA

Man mano che il vostro personaggio esplora l'Abisso, scopre oggetti e risolve avventure, guadagna esperienza; questi punti servono a far incrementare il suo livello. Quasi ogni livello dell'Abisso ha un santuario - se i punteggi del vostro personaggio sono aumentati, potete visitare questo luogo sacro e cantare i Mantra. Ognuno di questi canti farà aumentare una particolare abilità, o gruppo di abilità, in modo variabile (specialmente con i Mantra multipli), quindi è abbastanza saggio salvare, cantare il Mantra e vederne poi gli effetti. Se il canto non ha fornito il massimo avanzamento potete riprendere il gioco e ripetere il canto. In questo modo le statistiche del vostro personaggio aumenteranno molto velocemente. Ecco una lista dei primi Mantra:

SUMM RA - attacco (vario)
MU AHM - mana, lancio di incantesimi, conoscenza
OM CAH - varie abilita'
HUNN - contrattare
UN - barattare
LON - riparazione
LU - vista ANRA - difesa
SAHF - scoprire tracce

La prima coppia di "aumenti" dovrebbe essere concentrata sulle vostre abilità magiche - il Mantra MU AHM può aumentare tre abilita ' differenti: la Mana, il Lancio di Incantesimi, e la Conoscenza. Mana: rappresenta il numero

1 - sacco (cibo, pugnale, mappa, torcia)
2 - sacco (candele, funghi, clava) 3 - scodella, ascia, torcia
4 - Rune ORT e JUX
5 - pacchetto (pergamena, sacchetto di rune con BET, IN, LOR e SANCT, chiave rossa)
6 - cibo, gambali
7 - sacco a pelo
8 - rotworm, scudo di legno, leva per aprire la porta in A
9 - spada corta
10 - due pertiche, fionda, calderoni
11 - cella di Bragit, bastone
12 - "non entrare"
13 - tre chiodi, guanti di pelle, cibo
14 - sanguisughe, gemma rossa
15 - ragno lupo (attenzione), veste di cuoio
16 - pipa, cibo
17 - goblin
18 - Lanugo
19 - Vernix
20 - Cesta (pietre MANI e YLEM)
21 - combattimento con il goblin, clava
22 - rubino, chiave di pietra 1 (fredda al tocco)
23 - bottiglia d'acqua, gemma rossa
24 - leve
25 - tomba di Korianars, sfera elastica, scettro puro
26 - sfera di cristallo
27 - piante, pozione verde
28 - scassina serrature
29 - candela
30 - Drog
A - porta bloccata (la apre la leva in 8)
B - Bragit
C - utile cappa d'argento
D - incontro con goblin
E - entrata
F - fontana magica
G - Gulik
H - Hagbard
I - Jaacar
J - Ketchaval
K - chiave di pietra 2
L - fiasche d'olio
M - lucchetto della chiave rossa
N - lucchetto della chiave di pietra
O - arbusto d'argento
P - grande scalinata (bloccata)

totale di punti-incantesimo a vostra disposizione. Più punti Mana vi sono rimasti e più incantesimi (e di più alto livello) potete lanciare. Lancio di Incantesimi: è l'abilità di usare la magia; quanto più alto è il vostro punteggio in questa abilità, tanto più alta sarà la probabilità di lanciare correttamente un incantesimo (e di evitare un completo fallimento, o, ancora peggio, un incidente). Conoscenza: è l'abilità di identificare gli oggetti - più alto è il suo punteggio e più dettagliate saranno le descrizioni che riceverete.

MAGAZZINI SEGRETI

Durante il gioco, la gestione dell'inventario è piuttosto importante. Il vostro personaggio, infatti, ha delle limitazioni riguardo al numero (e al peso) degli oggetti che può trasportare. Per evitare di dover gettare via oggetti che potrebbero rivelarsi utili in seguito può essere saggio creare dei "Magazzini Segreti" in cui lasciarli; altrimenti potreste trovarvi, dopo un po', a cercare febbrilmente per tutte le venticinque miglia dell'Abisso quel particolare strumento musicale che, vi ricordate, avevate lasciato proprio qui... L'ideale è sistemare questi "Magazzini" in camere chiuse, in modo da non fornire equipaggiamento extra gratuito agli abitanti stessi dell'Abisso. L'abilità di Conoscenza potrebbe necessitare di un po' di tempo per raggiungere livelli ragionevoli. Una buona alternativa è rappresentata dalla magia: -Name Enchantment (WIS YLEM). Questo dovrebbe aiutarvi ad evitare di gettare via oggetti preziosi o utili.
Per portare a termine i combattimenti è richiesta una certa dose di destrezza - specialmente più avanti nel gioco; quindi esercitatevi nei primi livelli con gli avversari più deboli, ed in particolare, cercate di far pratica con i tre tipi di attacchi (Thrust, Bash e Slash) e con quelli a piena potenza (più lenti) e a potenza media (più veloci). Non abbiate paura di fuggire se le cose si fanno troppo pericolose per voi: i mostri rimangono, e più avanti, potrebbero rivelarsi un gioco da ragazzi. Vale la pena di esercitarsi con l'interfaccia-comandi standard finché non vi diventa familiare, e di allenarsi molto sui combattimenti. La mazza è un'abilità di combattimento molto utile, e, a volte, può aprire anche delle porte chiuse a chiave; d'altronde, ne i livelli successivi, ci sono alcune spade molto potenti. Qualunque sia la vostra scelta, rimanetele fedele: avrete bisogno di raggiungere punteggi in queste abilità di 25 o anche più. Infine alcuni consigli sul combattimento: il veleno può essere veramente noioso, tuttavia si può curare con le sanguisughe, che si trovano un po' ovunque nel gioco, con alcune pozioni, o addirittura, lasciando semplicemente scorrere il tempo... Sempre che il vostro personaggio abbia abbastanza vitalità.

VERITÀ, CORAGGIO, ONESTÀ, ECCETERA, ECCETERA.

Dovete anche ricordarvi che voi siete l'Avatar, un ragazzo/a davvero speciale. Dovreste aiutare le vecchiette ad attraversare la strada,

1 - zaffiro
2 - ottimi guanti di pelle, fiaschetta d'olio
3 - chiave gialla, tre gemme
4 - stanza a spirale, pozioni rosse e gialle
5 - combattimento con cinque goblin
6 - barile (mazza, pozione rossa)
7 - arco, guanti, fionda e proietti
8 - candele
9 - scudo di legno
10 - pergamena Hunn
11 - mandolino, sanguisughe, porto, torce, cibo, grano, birra
12 - sacchetto (incenso), torce
13 - Rune MANI e HUR, ottima mazza, pergamena (IN SANCT - difesa)
14 - pergamena (RA - Mantra per un attacco migliore), chiodi
15 - pergamena (UN - Mantra per migliorare i baratti)
16 - scudo piccolo, ascia da battaglia, stivali di cotta
17 - funghi verdi e grigi
18 - lanterna, olio, chiodi, stivali
19 - corona, martello di pietra, moneta, cappa
20 - brownclas
21 - magazzino
22 - uomo di montagna
23 - zona di Corby
24 - zona di Mondor
25 - pergamena della luce diurna (daylight) 26 - golem, tesoro
27 - steeltoe
28 - shak
29 - tagliapietre
30 - ripiano pericoloso
31 - bacchetta, massi
32 - cassa vuota
33 - martello di pietra, olio, canna da pesca
34 - Rune POR e YLEM
35 - cotta di maglia
36 - Mantra della vista migliore: LU
37 - amuleto dei tagliatori di gemme
38 - sei chiodi, cianografia (blueprint), runa UUS
A - il labirinto dorato
B - Ironwit
C - Goldthirst D - gemme scheggiate, chiave-insetto
E - sanguisughe
F - stanza del macchinario (dal quinto livello)
G - santuario
H - la stanza a spirale
I - pozione verde chiaro
J - usare la verga per aprire le sbarre (le leve sono dietro)
K - scala bloccata
L - sfera
M - gemme scheggiate, serrature

togliere le spine dai piedi dei troll, ecc. Le otto Virtù rappresentano il vostro stile di vita. Non rubate oggetti che vengono descritti come dichiaratamente di proprietà di un personaggio o di una razza, ce ne sono altri in giro che non appartengono a nessuno che possono costituire un altrettanto ricco bottino. Se non vi comportate in questo modo potreste dover fare a fettine un NPC infuriato che, altrimenti, avrebbe potuto dirvi qualcosa riguardo al posto. L'Abisso è un luogo umido, antico ed oscuro e avrete bisogno di una fonte di illuminazione. Le lanterne possono fornire più luce (e più a lungo) delle candele, ma uno dei talismani è in effetti una fonte di luce imperitura.

GUIDA AI LIVELLI

Ricordatevi che ogni livello costituisce in sé una sotto-avventura, e l'avventura principale è quella di recuperare l'ottavo talismano di Cabirus.

The Book of Truth (Il Libro della Verità)
The Ring of Humility (l'Anello dell'Umiltà)The Cup of Wonder (la Coppa delle Meraviglie) The Shield of Valour (lo Scudo del Valore)
The Standard of Honour (lo Stendardo dell'Onore)
The Sword of Caliburn (la Spada di Caliburn)
The Taper of Sacrifice (il Cero del Sacrificio)
The Wine of Compassion (il Vino della Compassione)

LIVELLO UNO: I GOBLIN

Al primo livello andate a parlare con Bragit,

trovate e ripiantate il Sicomoro d'Argento. Rappresenta contemporaneamente una polizza di assicurazione ed un comodo mezzo di trasporto. La stanza a forma di Ankh è nella parte sud-orientale del livello ed entrare presenterà qualche problema. Dal passaggio principale, cioè a sud della porta chiusa della stanza, saltate sulla colonna. Poi giratevi verso est e saltate sull'altra colonna. Se, a questo punto, vi voltate a sud, potrete vedere una porta segreta con un pulsante che, azionato, aprirà le porte della stanza-Ankh. È utile anche nuotare per raggiungere delle parti nascoste del livello, ma se state assumendo un simpatico colorito bluastro, è meglio che stiate attenti: state annegando! C'è un altro Mantra che vi aiuterà in questi frangenti. I corsi d'acqua sono la manna per chi vuol tendere un agguato e questi incontri possono essere una vera seccatura, molto più di qualsiasi altro avversario, per il semplice motivo che non potete combattere mentre state nuotando! Se riuscite a raggiungere un luogo asciutto potete combattere ma la cosa migliore è quella di usare la magia mentre siete ancora in acqua, ad esempio la Freccia Magica (ORT JUX) ed il Fulmine (ORT GRAV), per spazzarli fuori dall'acqua. State attenti, comunque. Alcuni dei loro parenti sono ancora più forti.

LIVELLO DUE: IL POPOLO DELLA MONTAGNA

È a questo punto che il gioco inizia davvero, poiché in questo livello il giocatore dovrà affrontare ben due sotto-avventure, la prima delle quali riguarda lo smemorato e ben nomato Ironwit che ha perso il suo manuale "dalla A alla Z" dell'Abisso. È un problema alquanto difficile: dovrete risolvere gli enigmi della stanza a spirale, il labirinto dorato e studiare attentamente la funzione di auto-mappaggio. Sulla mappa verranno mostrate alcune porte segrete (ed ecco che le vostre abilità saranno ancora una volta molto utili). La seconda sotto avventura è un contratto con il re del popolo della montagna, che viene minacciato da una specie di Beholder nascosto nelle miniere. Un po' di tecnologia (la pietra focaia) vi farà arrivare sul luogo di un durissimo combattimento con la creatura, che può essere giustiziata. Questa sotto-avventura deve essere assolutamente completata poiché fa parte della trama principale del gioco. Esplorate attentamente le miniere, ne vale davvero la pena! Conoscerete Shak, personaggio di cui avrete bisogno per riunire ciò che ora è diviso in due. Se non avete ancora trovato entrambe le parti, non vi preoccupate, avete ancora tempo. A questo punto il personaggio dovrebbe essere avanzato di un livello o due, vi consigliamo, di usare la routine di "salva/Mantra/recupera" a vostro vantaggio. Utilizzate il bastone se le cose sembrano oltre la vostra portata (come qualcuno dovrebbe avervi insegnato al primo livello).

LIVELLO TRE: GLI UOMINI LUCERTOLA

Il terzo livello è dominato da due specie di uomini lucertola: i rossi ed i verdi, e da bande di banditi. Non abbiate pietà di questi ultimi, uccideteli ogni qual volta li incontriate. Entrerete nel livello a nord, verso il centro, e ci sono molti teletrasporti che vi potranno trasportare in varie zone dell'area, ma riprendete respiro dopo il primo: potrete così esplorare la zona centrale, in particolare un Santuario ed una personalità alquanto timorosa; questo vi potrà aiutare non poco in seguito. Verso sud troverete uomini lucertola di entrambe le razze, ma il loro comune linguaggio resterà per voi un mistero. In una delle stanze c'è una prigione in cui è tenuta una miserabile creatura, Murgo. È l'assistente del veggente Dr. Owl (Dottor Gufo), che risiede nel sesto livello. Murgo è muto ma può capire il linguaggio degli uomini-lucertola. Dopo una serie di sciarade, prove ed errori, potrete sviluppare una certa conoscenza di questo idioma... Ma se così non fosse leggete qui sotto:

Il linguaggio degli uomini-lucertola

Bica - ciao, arrivederci
Isili - me, io
Eppa - visita, visitare
Thepa - uomo-lucertola
Thesh - piacere, amare
Yethe - uccidere, assassinare
Sstresh - aiutare, aiuto
Thes'click - non piacere, odiare
Sel'a - dare
Zekka - cibo
Sorr - nemici
Krikla - mostro
Sseth - sì
Click - no
Sorra - rubare, prendere
Yeshor'click - amico
Ossili - abbastanza

1 - veste di cuoio, piante, torcia
2 - leve (sono gi)
3 - stivali, scudo, lanterna, gambali (la leva a 2 crea topi)
4 - verso la base dell'Abisso: tornare su combattendo
5 - chiave lucertola (rossa), runa DES, cibo, candele
6 - pergamena (cercare rifugio dei banditi dietro magazzino), chiave d'oro E& W.
7 - Mantra ORA per combattimento a mani nude
8 - incontro con banditi, lanterna, spada, stivali. "Tom ama Judy"
9 - mazza leggera, gambali, oro
10 - chiave lucertola (verde), pozione verde
11 - Mantra ANRA per protezione
12 - Iss'leek
13 - tirare la catena
14 - pulsanti (v. 15) 15 - nelle piante (sinistra, destra, centro)
16 - libro (FAL per destrezza ed agilità), pozione verde
17 - cristallo magico (tombe segrete e mostri)
18 - uomo lucertola grigio
19 - Ishtass
20 - Rune SANCT e HUR, libro e pergamena (cerca la lama a sud-est, e i segreti dietro al muro. Chiedi a Shanklick del mago pazzo. La pergamena a Ossikka)
21 - libro (mantra SAHF per cercare tracce), rune POR e ORT, pozione verde
22 - balestra, faretra, torce
23 - lucertole verdi
24 - bacchetta, runa REL, rubini, rifugio dei banditi
25 - pettorale, lanterna, oro
26 - lama
A - teletrasporto a B
B - teletrasporto da A, teletrasporto a C
C - Teletrasporto da B
D - lucchetto lucertola verde
E - molti uomini lucertola
F - santuario
G - mago pazzo

Sor'click - straniero

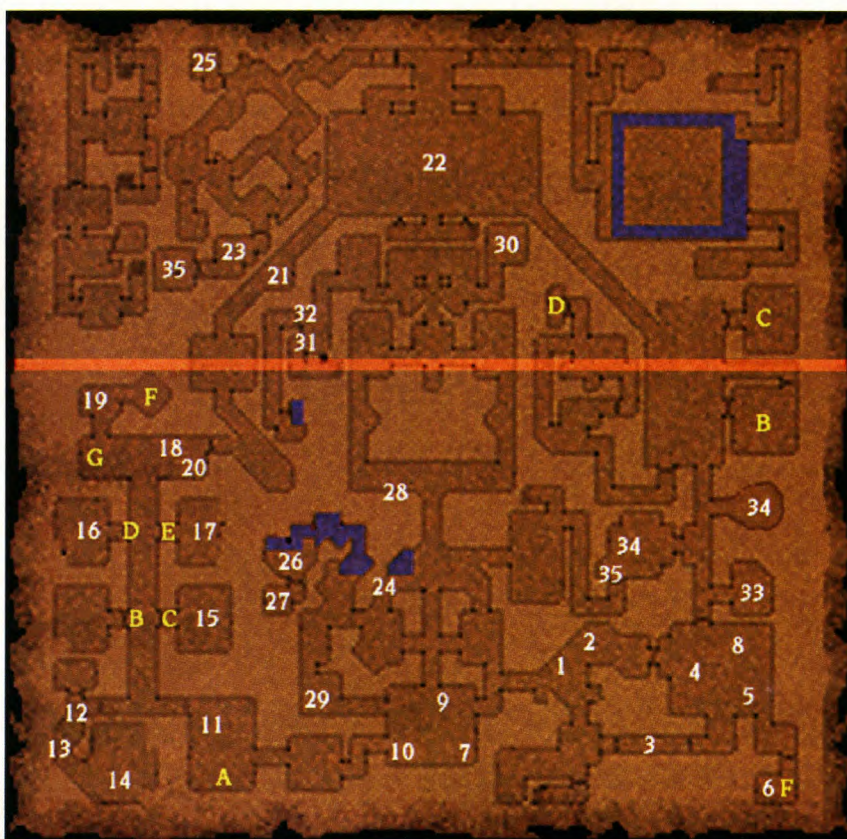
Questo vi aiuterà a convincerli di rilasciare Murgo, ed il veggente sarà talmente impressionato dalle vostre imprese da aiutarvi a trovare un talismano. Una volta completato il corso di lingue, assicuratevi di parlare a tutto il popolo degli uomini-lucertola. Il terzo livello contiene molti talismani, ma solo alcuni di essi potranno essere recuperati a questo punto del gioco. La lama della Spada di Cabirus si trova proprio qui, nascosta nell'angolo sud est. Avrete degli indizi, inoltre la mappa dovrebbe guidarvi nella direzione giusta. Ci sono anche molte Rune che non aspettano altro che essere scoperte, in particolare la pietra di WIS che non può essere trovata altrove. Infine, per questo livello, non dimenticate di battere sui muri, ogni tanto, per scoprire i rifugi dei banditi.

LIVELLO QUATTRO: I CAVALIERI DELL'ORDINE DELLA CROCE

Questo livello è molto intenso, ricco di sotto trame, vari enigmi e qualche sano e durissimo combattimento. Per prima cosa ricordate che non tutte le creature che incontrate sono necessariamente nemici: è molto importante che guardiate attentamente, e, se il loro aspetto non vi sembra ostile, potrebbero avere delle informazioni preziose. Se state combattendo, guardate negli occhi il vostro avversario: se diventano rossi è ormai agli sgoccioli; usate anche i tasti 1 e 3 per alzare o abbassare la guardia, ed il tipo di attacco più appropriato alla situazione: è stupido tentare di abbattere un pipistrello in volo con dei colpi bassi. Inoltre molte creature sono alquanto stupide e si fanno facilmente prendere dalla frenesia del combattimento: se venite aggrediti da molti mostri, tentate di infilarvi in un corridoio stretto, molto probabilmente quelli più avanti verranno feriti da quelli dietro di loro.

Potete anche tentare di saltare in combattimento (J o shift-J) o spingere i nemici giù da burroni o dentro corsi di lava. Sono poche le creature in grado di nuotare, specialmente nel fuoco, quindi spingerle nell'acqua o nella lava si potrebbe rivelare una tattica molto interessante. Infine sembra che attaccando alle spalle (non molto da Avatar, vero?) il nemico subisca dei danni extra. Usate i santuari per gli avanzamenti, soprattutto nelle abilità magiche e di combattimento. I principali abitanti del quarto livello sono i Cavalieri dell'Ordine della Croce. Si trovano soprattutto nell'angolo sud-occidentale del livello, ed è importante trovare il loro capo, Dorna Ironfist. Questo ordine è molto ligio alle leggi della cavalleria e alle otto virtù, e farne parte è necessario per l'avanzamento. Dovrete superare molte imprese e prove per provare il vostro valore. Vale la pena di parlare con ogni cavaliere, poiché alcuni di loro vi riveleranno un Mantra di combattimento.

ALTRI MANTRA

GAR - **ascia**

1 - pergamena di Lakshi
2 - lanterna
3 - rotworm morto
4 - troll
5 - Rawstag (apre le porte del santuario)
6 - santuario
7 - anello d'argento
8 - Lakshi Longtooth
9 - Rune AN e JUX, pozione verde
10 - teschio ed ossa
11 - Kyle, Doris
12 - Meredith
13 - Cecil
14 - Dorna Ironfist
15 - Derek
16 - Feznor
17 - Trisch
18 - Ree 19 - labirinto: contiene molte stanze, una delle quali sembra debba portare ad una camera una volta usata dai cavalieri. Lorna ando ' nella zona dei troll. Per passare nell'invisibile, saltate nel visibile. Il labirinto è chiuso da una chiave che si crede perduta. I cavalieri del nord hanno una copia nascosta. La Rana-Toro ha una semplice soluzione, ma c'è qualcosa in più oltre all'apparenza.
20 - bottiglie di porto e birra
21 - Biden
22 - chiave d'ossidiana, spada ingioiellata (dopo aver sconfitto il Cavaliere del Caos), trentasette monete
23 - stendardo del cavaliere, ventitré monete
24 - guanti d'armatura
25 - calice dorato, pozione rossa
26 - scrigno chiuso
27 - spada utile, pergamena di Palla di Fuoco
28 - cotta di maglia
29 - Oradinar (canna da pesca)
30 - sacchetto (rune QUAS, IN e AN, diario di un veggente)
31 - olio, funghi, pozione verde
32 - lucchetto della chiave dorata
33 - pietra
34 - Sethar Strongarm
35 - tomba di Sir Ingvar, armatura dorata
A - Incudine
B - stanza di vedetta dei troll
C - tesoriere
D - armaiolo
E - primo ufficiale
F - santuario
G - Tomba di Sir Elonir e Sir Avirill

RA - **attacco**
ORA - **combattimento a mani nude**
ROMM - **trappole**
KOH - **mazza**
FAHM - **armi da lancio**
AAM - **aprire serrature**
MUL - **muoversi silenziosamente**
AMO - **spada**

Derek è un esperto gioielliere, ed un ricordino dal secondo livello vi farà apparire molto utile ai suoi occhi, e rivelerà l'esistenza di un altro talismano. Trisch vi fornirà informazioni sul Cero del Sacrificio, e potrete tornare da Zak che potrebbe esserne all'oscuro. Il quarto livello contiene anche molti enigmi, tra cui la rana-toro (bullfrog), il labirinto di Silas e la porta delle leve. Parlate assolutamente con Feznor, che vi darà informazioni su tutte e tre. La porta delle leve è un vero problema, se avete il mio stesso carattere! Il labirinto di Silas è un problema di battere sui muri, ma la rana-toro è davvero difficile e dovete fare molta attenzione poiché avete soltanto un paio di turni prima che si blocchi. In questo caso, usate la bacchetta per resettare: molti di questi problemi possono essere risolti più facilmente procedendo nell'avventura. Sethar può fabbricarvi un oggetto molto utile, ma prima dovrete saziare la sua fame e solo Lanugo il goblin ha la ricetta esatta. Questi enigmi possono essere affrontati, comunque, solo dopo aver combattuto il Cavaliere del Caos; questo combattimento è molto ben bilanciato, quindi avvertite il pubblico in sala di non distrarvi. Quando avrete finito il quarto livello sarete stanchi e molto più alti di livello. È tempo di dormire, e di andare al santuario.

... CONTINUA

STAR TREK: 2

Lo spazio... l'ultima frontiera. I viaggi della navicella Enterprise, le sue missioni per esplorare nuovi, strani mondi, per cercare nuove forme di vita e nuove civiltà. Andare coraggiosamente dove nessun uomo è stato prima. E questi sono i viaggi della

Diario di bordo, Data Stellare 5011.6: La Flotta Stellare ha ricevuto rapporti di aumentata attività Elasi nel sistema Harlequin. Visto che l'Enterprise è la nave più vicina nel settore, siamo stati prescelti per investigare. Dopo il nostro precedente incontro sulla USS Masada, non sto certo morendo dalla voglia di incontrare ancora gli Elasi. Le mie paure si concretizzano mentre veniamo attaccati da due di loro proprio all'ingresso del sistema Harlequin.

Gli Elasi stavano attaccando una piccola nave da carico poco prima, quindi decidiamo di seguire la scia di quella navicella verso il vicino sistema Harrapan per scoprire il motivo. Ora vorrei non aver indagato troppo, perché il commerciante non è altri che Harry Mudd. Dopo aver controllato sul computer le sue attività criminose, Spock, Bones, Lt Buchert ed io ci dirigiamo verso la sua navicella per scoprire cosa sta succedendo.

La storia di Harry riguardo Miracle De-Grimers è un po' difficile da digerire, specialmente quando scopriamo che l'attacco di una insospettabile lente si scopre essere una potente arma bianca... Sul versante più serio, le osservazioni iniziali di Spock sono che si tratta di una navicella totalmente aliena, con una tecnologia molto superiore alla nostra. Ho notato una piccola sfera dorata che sembra essere una specie di interfaccia per il computer.

La sala motori a sud era la sede del sistema salva-vita di Muddy. Se non riusciamo a scoprire un modo per ripararlo in fretta saremo costretti a schizzare via alla svelta prima che esploda. Sembra, comunque, che l'Enterprise abbia ancora problemi con gli Elasi, ed abbia attivato le proprie difese. Andremo ad esplorare la parte a nord della nave mentre Scotty combatte i pirati. Speriamo che riesca a toglierli di mezzo al più presto...

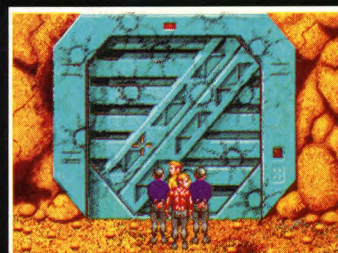
Diario di bordo, Data Stellare 5097.3: La Flotta Stellare riporta che una massiccia mobilitazione Klingon nel settore Hrakkour, apparentemente alla ricerca di un criminale spaziale. E' stata rilevata la traccia di una nave che si è spostata da Hrakkour a Digifal, che è territorio della Federazione. L'Enterprise ha ricevuto l'ordine di scoprire cosa accade laggiù, prima che i Klingon invadano il nostro spazio e provochino un'altra guerra.

Arrivati a Digifal l'accoglienza è quella di un Klingon Battle Cruiser che ci ordina di andarcene. Spiego al Capitano Taraz che la sua presenza in quell'area viola il trattato; lui capisce la situazione e ci lascia fare. Dopo aver consultato i computer di bordo riguardo ad ogni possibile informazione disponibile, l'Enterprise rientra nell'orbita standard ed io mi dirigo verso il pianeta con Spock, Bones e Lt Stragey della security. Siamo pronti a tutto.

Immediatamente veniamo accolti da uno strano uomo avvolto da un mantello bianco. McCoy lo controlla bene e lo trova quasi umano. Quasi... Lo informo che i Klingon lo stanno cercando e lui non sembra troppo scosso, almeno non finché gli parlo delle violenze di cui sono capaci. Lui afferma di essere l'antico dio azteco Quetzacoatl e rifiuta di credere alle mie parole.

Come per puntualizzare meglio il fatto, ci trasporta istantaneamente in un profondo pozzo per farci imparare gli errori del nostro comportamento. Dopo una rapida manipolazione di corde, caccia al serpente (grazie ad una roccia di fronte alla sua tana), ed abilità varie da giocatori di baseball, riusciamo a venirne fuori. Tornando verso la giungla, incontriamo un seguace di Quetzacoatl che ci chiede una prova di forza. Lascio che il serpente mi morda.

Diario di bordo, Data Stellare 5103.2: Siamo stati mandati su Alpha Proxima per osservare l'arrivo dell'asteriode Scythe nell'area di Proxima III, un mondo attualmente sotto osservazione come aspirante membro della Federazione. La storia di Proxima, secondo Mr Spock, è simile a quella delle leggende degli dei Greci sulla Terra. Il computer ci fornisce svariato materiale di lettura sull'argomento mentre ci avviciniamo alla zona.

La passione di Sofs e Lucr per le basi tre e quattro potrebbe essere importante per capire queste corse. Entrando in orbita intorno all'asteroide, mi riunisco con Spock e McCoy ed inizio l'investigazione. Appena arrivati, Scotty ci informa di un virus nei nostri computer che ha disabilitato i transporter e si sta facendo largo nel resto del sistema. Dopo aver raccolto alcuni campioni di roccia, ci dirigiamo verso una strana porta.

Spock rivela che per aprire la porta abbiamo bisogno della combinazione. Siccome la porta sembra costruita dai Lucr, e loro sono affascinati dalla base tre e dal numero 99, decidiamo che la combinazione sia 10200 (99 in base 3). La porta si apre, e noi entriamo, solo per trovarne un'altra. Scotty ci informa che ci vorranno almeno tre ore per riparare la nave. Non sono sicuro che ci sia abbastanza atmosfera su questo pianeta.

Applicando la sua esperienza alla console, Spock ha scoperto un fatto preoccupante. Questa "luna" è stata usata come base missilistica dei Lucr contro i Sofs, ed è in procinto di lanciare un altro attacco, incurante del fatto che la guerra è finita. Potremmo distruggere il posto, ma siccome questa luna è un luogo religioso, e che il comando impedisce di interferire con un pianeta fuori della Federazione, cerchiamo un'altra soluzione.

navicella QED, le sue continue missioni per trovare le soluzioni ai giochi più difficili... Quella che segue è la parte finale del diario del Capitano Kirk, tratta dalla missione del 25° anniversario.

Secondo Spock, il sistema di fuoco di questa nave stellare è molto potente e potrebbe essere trasferito sull'Enterprise da Scott. A nord troviamo un'infermeria, il ponte ed una sala computer. Il sistema di alimentazione principale è saltato, ma Spock suggerisce di usare i tri-corder per accedere alle informazioni. Abbiamo anche scoperto sul ponte un kit di riparazione. Probabilmente potremo riparare il sistema salvavita.

Spock ha cercato a lungo sul ponte e nella sala computer per cercare di carpire qualche segreto riguardo questa nuova specie. Ha anche trovato una loro foto che ha proiettato su uno schermo. Tornando verso l'infermeria, abbiamo scoperto Harry intento a trafficare con le varie medicine. Il destino ha voluto che cadendo rompesse accidentalmente un contenitore. E' stato soccorso da Spock e da Bones, e dai computer medici.

Con Mudd fuori combattimento, pensavamo fosse importante riprendere il controllo del sistema salva-vita. Ci siamo riusciti grazie al Doover, il che ci ha permesso di avere più tempo per esplorare il ponte, ora che abbiamo potere sul sistema dei computer. Spock è riuscito a prendere contatto con l'Enterprise; Scott è pronto per venirci a riprendere, ma prima voglio dire due paroline ad Harry, che stava per farci perdere questa nave.

Diario di bordo, supplemento: Penso che Harry Mudd abbia imparato una lezione su quello che si rischia a trattare con sufficienza tecnologie sconosciute. Prima di andarcene l'ho convinto a "donare" le sue scoperte al complesso universitario principale della Federazione, e l'ho diffidato dal continuare la sua attività. Sembra aver capito, ma come è già successo per gli Elasi, temo di non aver visto ancora l'ultima di Harry Mudd.

Il tizio ci offre una spada cerimoniale e ci lascia passare. Arriviamo nei pressi di un lago, dove il tri-corder di Bones mostra la presenza di un essere vivente sott'acqua. Usando una pianta velenosa che cresce sulla riva del lago teniamo a distanza la creatura ed oltrepassiamo il tronco. Nella caverna seguente, il tri-corder di Spock segnala l'esistenza di dilithium, e con la spada riusciamo a prenderne un campione. Girato l'angolo, ritroviamo Quetzacoatl

Quetzacoatl vuole diventare mortale e farsi operare da Bones. Se riusciamo a convincere i Klingon che il tipo non rappresenta più una minaccia, possiamo evitare questa guerra. L'unico modo per farcela è viaggiare fino a Hrakkour ed affrontare la loro corte. Ovviamente, i Klingon sono estremamente sospettosi, e l'unico modo per convincerli è quello di affrontare una serie di prove, per dimostrare il nostro onore.

Affrontiamo una specie di creatura elettrica che ci blocca la via. Usando il mio phaser sciolgo alcune rocce e ricopro un bastone del liquido che ottengo. Ho creato un assorbitore di energia che attira la creatura. Contattando l'Enterprise, Uhura mi informa che all'interno del codice della porta ce n'era un altro dal significato sconosciuto. Le ordino di trasmettere entrambi i codici contemporaneamente; siamo teletrasportati in una strana camera.

Dentro la camera c'è una sfera lucente, alcune grosse gemme e una specie di console. Su consiglio di Spock, inserisco tre gemme verdi. Entro nel raggio giallo e faccio una relazione della nostra missione alla strana entità che si presenta. Si tratta di un essere dal potere immenso, e subito dopo aver finito la mia relazione, l'Ammiraglio Kenka viene condannato a morte. Mi faccio avanti ed offro uno scambio con Quetzacoatl. Ovviamente accetta...

La porta interna si apre appena immettiamo la combinazione (122 D 17 in base 3, essendo Scythe la 17a lettera dell'alfabeto dei Lucr) e ci troviamo di fronte ad altre due porte, una apribile con una security card, l'altra che porta ad una bottega. Uhura mi informa che laggiù hanno trovato il modo di sconfiggere il virus, e stanno lavorando alacremente per riparare i sistemi della navicella. Spero che anche noi riusciamo a fare lo stesso qui.

Visto che la porta chiusa è l'unica altra uscita, do per scontato che i missili ed i meccanismi di lancio siano là dietro. Spock ritiene che sia possibile ottenere una security card dai campioni di roccia prelevati prima, usando il trapano laser. Basandosi sul meccanismo di chiusura, Spock prepara un calco perfetto. Io metto le rocce nel posto giusto e Spock le fonde a dovere.

In questa stanza c'è anche una scatola che contiene lunghi cavi. Prendendoli con noi, entriamo nella sala missili principale, e rimaniamo stupiti dalle potenzialità di distruzione in mano ai Lucr. I computer sono organizzati in console separate, ma fanno tutti la stessa cosa. Dopo un'ulteriore analisi, uno di essi sembra avere un virus, lo stesso tipo di virus che ha attaccato la nave. Dobbiamo averlo preso durante le rilevazioni.

Secondo Spock, se riusciamo a trovare il modo di infettare con il virus entrambi i sistemi, i missili verrebbero lanciati senza danni nello spazio. Usando i cavi colleghiamo i due sistemi, e Spock riesce ad inserire i numeri necessari per mandare a monte i piani dei Lucr. E' incredibile vedere quello che la gente è disposta a fare per le cose in cui crede, anche se la nostra storia non è stata esattamente pacifica. Speriamo in un futuro migliore...

QED

Benvenuti alla Gilda degli Avventurieri. Abbiamo preparato per voi un'altra infornata di mappe, diagrammi, consigli e trucchi per i giochi piu' caldi del momento. Iniziamo con Heimdall, ma piu' avanti vi attendono Ultima Underworld e la fine del viaggio piu' lungo di Star Trek. In bocca al lupo!

Continua il nostro viaggio nel magico mondo della mitologia nordica.

Il lato A può essere raggiunto partendo dall'Isola 1, sbarcando e scalando i gradini fino alla sommità. Dopo un percorso tortuoso in una regione paludosa raggiungete il villaggio di Gedsborg. Qui dovete farvi strada combattendo fino all'ingresso di una sezione sotterranea. Potete raggiungere la sezione A anche attraversando un ponte che si trova nella sezione B, se siete giunti qui partendo dall'Isola 2. In quella sezione c'è un altro villaggio, Jerrsborg, un piccolo centro commerciale. All'inizio del viaggio avete con voi un piccolo ammontare di merci che possono essere scambiate con oggetti più utili o informazioni. Il ponte da A a B è difeso da un feroce guerriero. È necessario sconfiggerlo se volete finire la vostra avventura.

Isola N° 3
Se arrivate dall'isola N° 1 sbarcherete sui gradini. Se arrivate dall'isola N° 2 sbarcherete all'imboccatura di una caverna.

Sotto al villaggio di Gedborg

A - Da qui inizia la sezione labirinto.

M - Mostri; Alcuni sono nei corridoi mentre altri si nascondono dietro a porte. Se aprite la porta il mostro attacca. Se ci passate davanti il mostro la apre e vi attacca alle spalle.

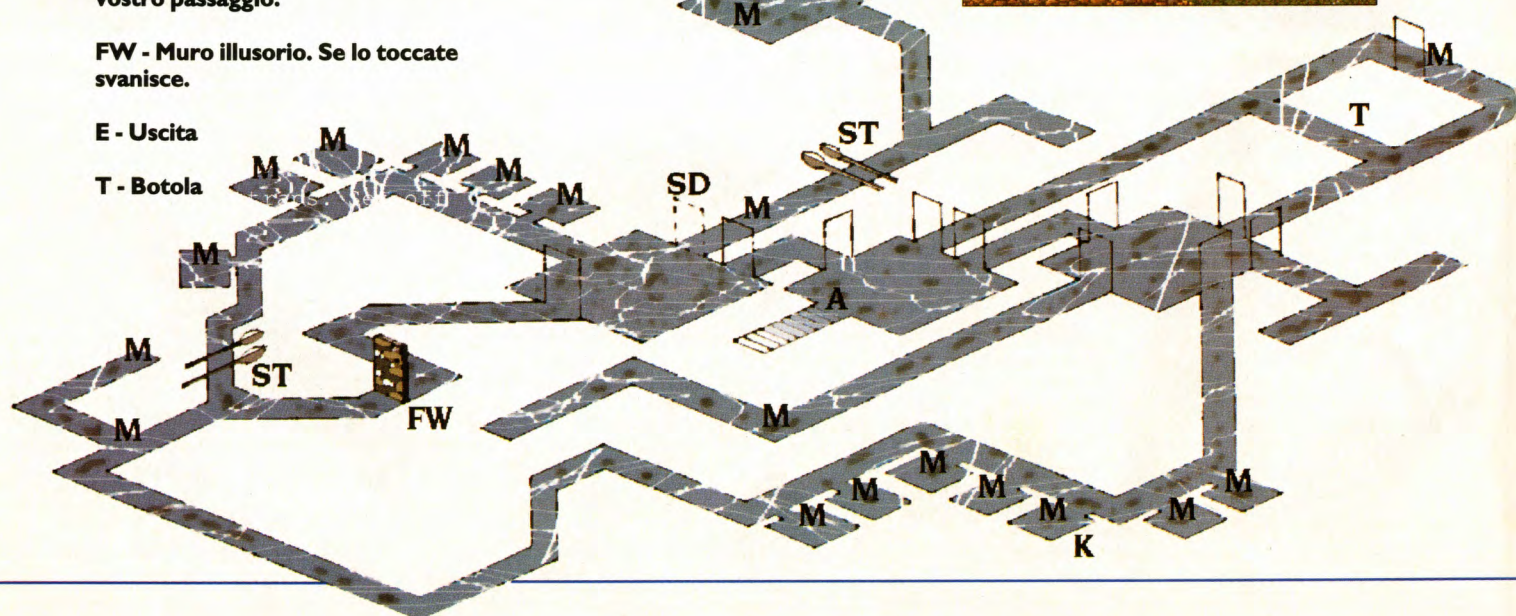
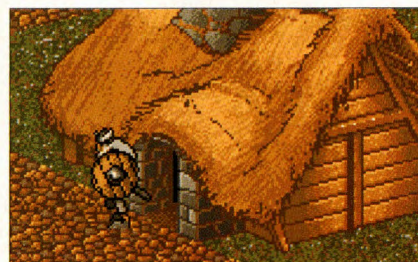
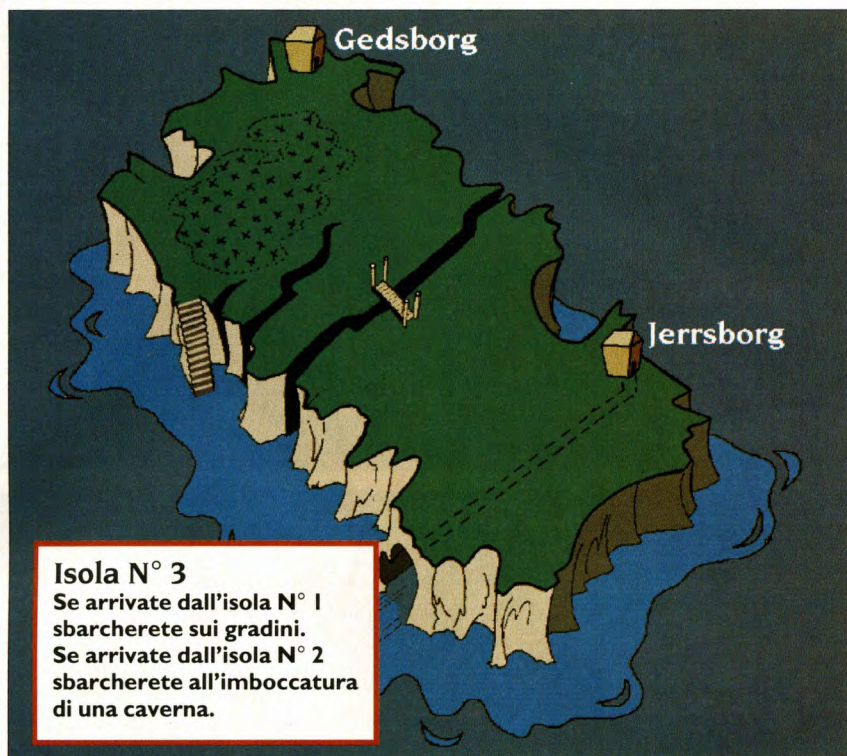
K - La chiave che state cercando. È nascosta in una delle stanze dove ci sono i mostri.

SD - Porta segreta. Dovete essere voltati verso il muro e usare il comando "search" per trovarla.

ST - Lance. La trappola scatta al vostro passaggio.

FW - Muro illusorio. Se lo toccate svanisce.

E - Uscita

T - Botola

Il labirinto inizia nel punto indicato con la S. Piccole isole con quattro casse nascoste in un complesso di trincee, tronchi caduti e rocce.

C1 - Nella cassa 1 c'è un incantesimo della luce.

C2 - La cassa 2 è protetta da una trappola ed è vuota.

C3 - La cassa 3 è protetta da una trappola ed è vuota.

C4 - Nessuna trappola e un incantesimo della ristorazione.

C5 - Anche qui nessuna trappola e un incantesimo di invulnerabilità.

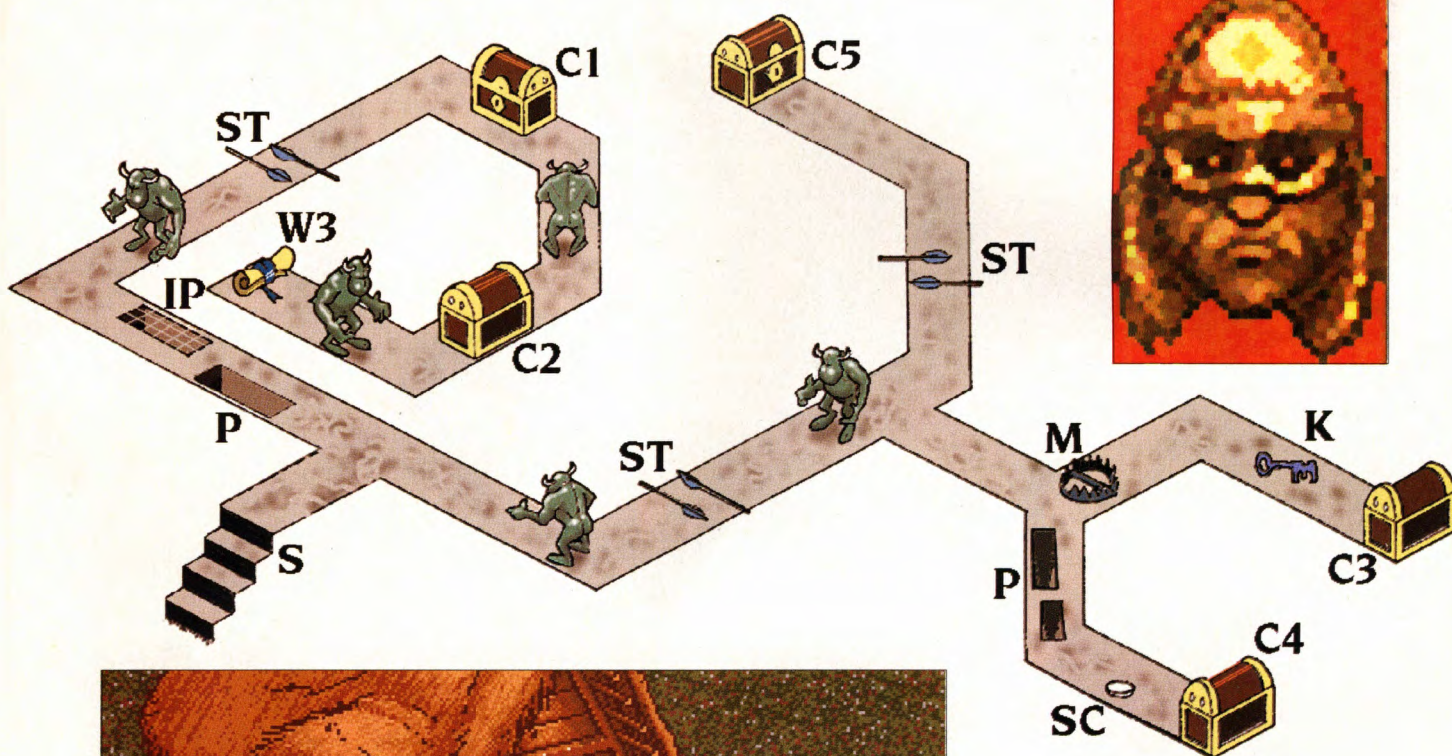
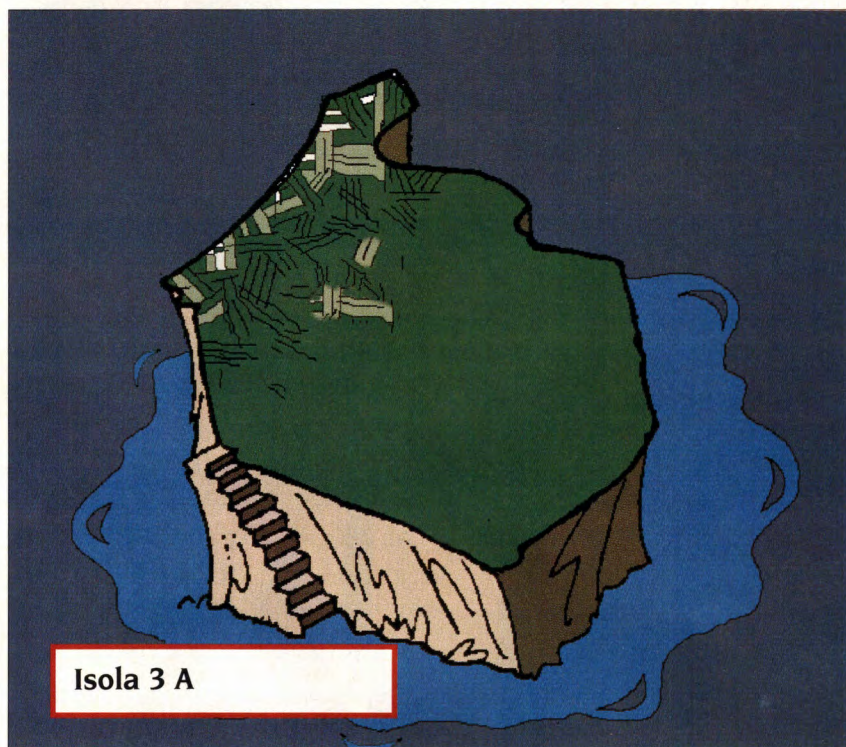
Trabocchetti (P) e trabocchetti invisibili (IP) sono sparsi per i vari senteri.

ST - Trappola delle Lance.

M - Trappola.

W3 - Pergamena con la parola cghiave 3. La terza parola è un altro nome di una divinità.

SC - Moneta d'argento.

K - Chiave per l'isola 6

Esplorate accuratamente ogni isola prima di proseguire verso la prossima, perche' potreste non trovare numerosi utili extra. I villaggi sono in grado di impegnare l'avventuriero piu' navigato. Qui a fianco potete vedere un nativo ostile.

Nel prossimo numero altri suggerimenti!

GUIDA AI GRANDI CLASSICI

La più classica azione, le più classiche emozioni, i giochi più classici, presentati in esclusiva per voi da PC-Review in questa nuova guida.

Ai giochi più classici di questo mese abbiamo aggiunto molte voci per aggiornare la lista con titoli di recente pubblicazione, e i prezzi di quelli più vecchi sono stati cambiati. Noterete che alcuni di questi giochi un po' datati hanno una scritta alla voce "prezzo": "fuori produzione". Questo significa che la ditta non produce e distribuisce più (forse solo al momento) il gioco, ma che potrete comunque trovarlo in alcuni negozi o acquistarlo richiedendolo per posta, in particolar modo per i titoli pubblicati dalla Cinemaware, dall'Image Works o dalla Mirror Image, attualmente nello stato di limbo che ha seguito la chiusura della casa distributrice Maxwell. Temporaneamente, speriamo. Negli ultimi anni c'è stato un considerevole aumento delle case di software che producono giochi per PC in Europa, unito all'aumento dei prodotti che provengono dagli Stati Uniti. L'imbarazzo della scelta che coglie il cliente al momento dell'acquisto può essere davvero impressionante.

Ogni mese vi presentiamo una vista del panorama dei migliori giochi per PC, cercando di coprire ogni aspetto del divertimento elettronico: dai giochi di azione agli enigmi, dalla fantasy allo sport, dai simulatori di volo alla strategia; e ogni mese prenderemo in esame con maggior dettaglio un gioco che consideriamo particolarmente "classico" nel suo genere. Non dovete, comunque, considerare questa sezione del giornale come un elogio alla nostalgia: i giochi classici sono stati creati in tutti i periodi, e tutti troveranno qui il loro posto. In questo modo ci sarà sempre qualcosa di nuovo da leggere, per voi, che siate accaniti ed esperti giocatori o novizi al divertimento computerizzato L'azione comincia...

INDICE

GIOCO CLASSICO DEL MESE

SIM CITY

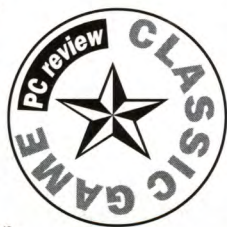
Abbiamo fatto quanto era umanamente possibile per assicurarci che le informazioni contenute in questa guida siano corrette. Ma i prezzi possono variare, la distribuzione essere effettuata da una societa' differente e perfino la marca essere cambiata. Ci impegnamo ad aggiornare regolarmente la guida, ma non possiamo essere ritenuti responsabili per eventuali errori. Se venite a conoscienza di notizie che possono essere utili scrivete (per favore, niente telefonate) a PC Review, Priory Court, 30-32 Farringdon Lane, London EC1R 3AU. I giochi di cui trovate il prezzo sono tutt'ora disponibili presso distributori ufficiali. Quelli senza prezzo possono essere reperiti con un po' di fortuna in negozi specializzati forniti di un buono stock di vecchi titoli in magazzino.

GIOCO CLASSICO DEL MESE

Sim City

Come definirlo? E' un gioco? E' una simulazione di problemi sociali? E' divertimento puro senza veri obiettivi da raggiungere? Soon queste alcune delle domande alle quali cercarono di dare risposta - con scarso successo - i recensori di Sim City quando il programma fece la sua prima apparizione. La verita' e' che la simulazione della Maxis non puo' essere fatta rientrare in nessuna categoria, almeno in nessuna che esistesse all'epoca. Fu necessario crearne una nuova. Oggi esistono numerosi programmi che rientrano nella "Categoria di Sim City", come l'imminente Utopia della Gremlin, ma il gioco originale e' tutt'ora uno dei piu' giocati e discussi in assoluto.
Come potete intuire dal titolo, Sim City e' un simulatore di citta'. Iniziate con una vista dall'alto di un territorio privo di abitanti e dovete costruire tutti gli elementi che permettono a una citta' di nascere e sopravvivere - aree residenziali, commerciali e industriali, piu' servizi, caserme della polizia, parchi, stadi, aeroporti, porti e cosi' via, senza dimenticare le fonti di energia.
Ogni azione richiede una spesa in denaro. A disposizione avete un piccolo budget che periodicamente si rinnova grazie alle tasse e alla crescita della popolazione. Azioni come abbattere gli alberi di un bosco per costruire un palazzo sono le meno costose, mentre erigere una centrale nucleare e' proibitivo. Soprattutto nelle fasi iniziali e' necessario spendere con molta cautela. La popolazione e' poca e la riserva di denaro si rigenera lentamente.

PC review CLASSIC GAME

Costruire una citta' non significa semplicemente erigere edifici a caso qua e la'. Ci sono parecchi problemi da risolvere: Avete abbastanza energia elettrica per tutto? La rete stradale e' funzionale? Polizia e Pompieri hanno abbastanza fondi a disposizione?
Uno dei problemi piu' difficili da risolvere e soddisfare la popolazione. Quando la gente smette di lavorare non vuole tornare a casa e vedere altre industrie dalla finestra, cosi' se costruite un'area residenziale tra una fabbrica e una centrale nucleare non vedrete molta gente traslocare in essa. Provate a costruire lo stesso complesso accanto a una zona di parchi e fontane con buoni collegamenti ferroviari per andare al lavoro, e vedrete che le cose andranno meglio.
I giocatori di Sim City hanno sviluppato ogni sorta di strategie per creare citta' prospere e fiorenti - dal moderno sistema a griglia tipico delle metropoli americane, a citta' aperte distribuite su una grande area di terreno. Nei paesi di lingua anglosassone sono stati stampati interi volumi su come giocare a Sim City.
Se creare una citta' dal nulla vi annoia, potete sempre cercare di governare una delle citta' contenute nel dischetto. Le cose qui si fanno interessanti perche' queste citta' vengono regolarmente colpite da disastri che vanno dal tradizionale terremoto a Godzilla (il dinosauro gigante dei film di fantascienza giapponesi).
Ancora non vi basta? Sim City ha parecchi extra, venduti separatamente, con cui arricchire le vostre partite. I piu' interessanti sono l'editor di terreno (grazie al quale potete modificare il terreno di partenza) e l'espansione che permette di costruire citta' del futuro sullo stile della Los Angeles di Blade Runner.
Sim City e' un cult-game, con ancora un vastissimo seguito tra i giocatori. Lo dimostra la recente pubblicazione della versione compatibile con Windows.

- **Sim City**
- **Maxis**

AZIONE

GOLDEN AXE

Tronix

Una conversione straordinariamente ed insolitamente felice (per un PC) di un classico gioco di combattimento da bar. In Golden Axe c'è la possibilità di scegliere un personaggio maschio o femmina, ma si tratta comunque di un sano, macho, sanguinosissimo picchia duro.

PRINCE OF PERSIA

Domark, L.29.900

L'animazione del personaggio principale è soltanto eclissata dalla complessità del gioco. Un gioco dalle caratteristiche durature, numero 4 nella nostra Classifica TOP 50 dei Lettori, e un vero contendente per il titolo di miglior gioco d'azione di tutti i tempi.

IVAN IRON MAN STEWART'S SUPER OFF-ROAD RACER

Tronix

Ecci un altra buona conversione di un gioco da bar della Virgin, un veloce gioco d'azione su quattro ruote. Il divertimento con più giocatori darà del filo da torcere alla leva delle marce.

SPEEDBALL

Mirror Image (Fuori Produzione)

Un gioco di sport futuristico febbrile e violentissimo, creato dai Bitmap Brothers, con biliardo, basket e arti marziali fusi insieme. Superato soltanto da...

MUDS

Rainbow Arts

Un peculiare gioco futuristico in cui due squadre di mostri orribili e grotteschi cercano di infilare un PAP (Piccolo Animaletto Peloso) in un canestro. Una ben riuscita miscela di humor nero, azione e strategia. Molto divertente, in modo originale.

VIRUS

Mirror Image (Fuori Produzione)

Un canuto ma giovanile sparatutto 3D (nonostante i suoi anni). Vale la pena di passare un po' di tempo ad imparare il controllo della navicella (creando effetti esilaranti) per divertirsi e raggiungere grandi soddisfazioni.

RICK DANGEROUS 2

Kixx

In questo divertente sequel, l'eroe deve nuovamente superare le molte difficoltà di ogni livello per giungere alla fine della missione. Una pura avventura-arcade a piattaforme divisa in quattro livelli ed accompagnata da rompicapi complessi. Un capolavoro dell'ilarità.

SPEEDBALL 2

(Reperibile nel Primo Volume della compilation dei Bitmap Brothers)

Ci avete azzeccato! Ecco il sequel dell'originale gioco futuristico, con una più ampia area di gioco, nuove regole, un'azione ancora più dura e mozzafiato ed un intero nuovo sistema manageriale. L'antico gioco del lancio della palla rivestito di nuove, inquietanti, regole violente per un gioco più duro. Adatto ai fan dei giochi sportivo come ai tattici.

XENON 2

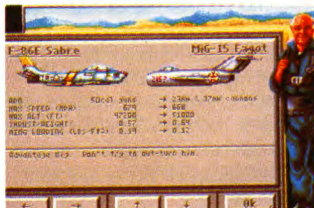
Mirror Image (Fuori Produzione)

Probabilmente ancora il miglior gioco di sparatutto lineari (v. Sopra), con potenzialmente praticamente illimitati dell'astronave ed una vera curva di difficoltà. La tipica grafica metallica dei Bitmap viene qui usata per creare effetti particolarmente efficaci.

INTERPHASE

Electronic Arts, (Fuori Produzione)

Un'avventura "cyberpunk" in 3D dalla grafica veramente impressionante, dentro un enorme computer alla "Grande Fratello". Insolito e giocabile in parti uguali.

SIMULATORI DI VOLO

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Electronic Arts

Con questo gioco l'Electronic Arts ha insidiato il trono della MicroProse di "Signori della Simulazione"; CYAC presenta diversi modelli di areoplani inseriti negli scenari di tre guerre. Il gioco prende il nome dal primo uomo che ha viaggiato ad una velocità superiore a quella del suono.

F-29 RETALIATOR

Ocean

Un impressionante debutto (anche se un tantino semplicistico), degli specialisti del "cinema per computer", nel mondo della simulazione. Un'alta velocità, molte missioni disponibili, e la possibilità di scegliere due tipi di aerei sperimentali fanno di questo gioco un'ottima scelta per chi preferisce l'azione immediata all'accuratezza. Inoltre contiene un'opzione per giocare via modem con un altro pilota umano. Con, forse, l'unica eccezione di Jetfighter, questo gioco ha i più semplici controlli di qualsiasi altro simulatore: è puro divertimento dal momento in cui i carrelli lasciano la pista...

F117A STEALTH FIGHTER

MicroProse, L.89.900

Non può essere considerato che il capolavoro assoluto, sia nel soggetto che nella tecnologia di programmazione. F117A presenta molte missioni con aerei invisibili ai radar in cinque differenti scenari di guerra. Vederlo è desiderarlo, un "must" assoluto per i veri piloti. Sembra che causò qualche problema nei circoli militari alla sua uscita a causa della sua precisione ed accuratezza. Ci sono moltissimi scenari in cui poter volare, tra cui l'Europa Centrale, il Medio Oriente, la Libia, la Corea e Capo Nord, che variano in complessità e difficoltà.

FALCON 3.0

Spectrum HoloByte, L.109.000

Abbiamo pubblicato una recensione di questo gioco nel quarto numero di PC-Review. Falcon 3.0 offre un complemento d'azione a F117A della MicroProse (v. Sopra). Dotato di un'ottima presentazione, questo simulatore presenta duelli aerei al controllo dell'orgoglio dell'USAF: l' F-16 Fighting Falcon.

GUNSHIP 2000

MicroProse, 89.900

Una buona alternativa ai soliti simulatori di veivoli ad ala fissa, Gunship 2000 è un forte miglioramento dell'originale (e molto popolare) gioco della MicroProse di simulazione di elicotteri. Particolarmente raccomandato.

FLIGHT SIMULATOR v4.0

Microsoft

Un vero "simulatore", da non confondersi con una "simulazione", questa quarta versione di FS offre delle buone possibilità di combattimento, ma soprattutto la più realistica ricreazione di volo reale che si possa trovare su un qualsiasi home computer. Il papà di tutti i simulatori di volo su PC ed una vera esperienza didattica.

KNIGHTS OF THE SKY

MicroProse

Una visita storica guidata sopra le trincee della Prima Guerra Mondiale. Quello che, inevitabilmente, perde in velocità, KOTS lo guadagna nei duelli aerei mozzafiato. Un'ottima alternativa all'usuale simulatore di F-Aerei.

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts

Nonostante sia stato recentemente superato da Gunship 2000 della MicroProse, LHX AC offre comunque un mix di buona azione, gioco inusuale (con innovativi modelli sperimentali) ed una struttura che funziona bene sia per gli esperti che per i novizi. I controlli sono semplici e comprensibili. Contiene molte possibilità di gioco e tre scenari ambientati di Libia, Vietnam ed Europa.

MIG29 SUPER FULCRUM

Domark, L.79.900

L'improvvisa ed inaspettata conclusione della guerra fredda ha permesso a molti programmatori e game designer di studiare e ricreare un gran numero di aerei sovietici; il miglior risultato in questo campo è stato recensito nel numero 2. In armonia con i cambiamenti della politica internazionale, lo scopo di questo gioco è mantenere questo nuovo ordine mondiale. Come membro dell'esercito della pace UN, il giocatore viene mandato a liberare una zona del sud-America sotto una dominazione ribelle. Il suo compito è quello di distruggere i quartier generali delle forze avversarie; un compito non facile poiché anche i ribelli possiedono un impressionante numero di armi. I fan del volo si divertiranno sicuramente a volare su questi areoplani pesanti e non all'avanguardia tecnologica.

RED BARON

Dynamyx, L.99.900

Necessita veramente di un ottimo PC per lavorare al meglio delle sue possibilità, ma se voi ne possedete uno potrete giocare con uno dei più accurati simulatori sulla piazza, con un incredibile numero di opzioni. Il simulatore di volo più in alto nella nostra classifica di Top 50.

JETFIGHTER 2

Velocity, L.79.000

Questo gioco è maggiormente orientato ad un facile approccio "arcade" piuttosto che ad una "vera" simulazione; offre la possibilità di guidare quattro tipi di areoplani, molti tipi di avversari e cento missioni diverse. Semplice, fluido, facilmente accessibile ed ottimamente presentato.

SIMULATORI DI GUIDA

4D SPORT DRIVING
Mindscape
Un ibrido tra Hard Drivin' della Domark e Test Drive della Accolade (realizzato molto più tardi), il gioco di corse in 3D del programmatore DSI è un duello contro un avversario di uguale tecnica e ben equipaggiato. Come bonus è stato inclusa la possibilità di disegnare le proprie piste.

BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE
Konami
Il problema dei giochi di corse automobilistiche nord americane è che le gare hanno luogo in piste circolari che limitano moltissimo la varietà del gioco stesso. A parte questo il gioco è una buona simulazione di una delle gare su quattro ruote più veloci al mondo. Il gioco contiene moltissime opzioni; potete scegliere macchina, percorso, tipo di gara: di qualificazione, da novizio o un evento principale.

INDIANAPOLIS 500
Electronic Arts
Tra i migliori simulatori di qualsiasi tipo disponibili su PC. Il giocatore deve confrontarsi nella sua ambizione di gloria, con altri trentadue piloti, dai suoi primi allenamenti, ai giri di riscaldamento, dalle gare di qualificazione fino al grande giorno... Vi stupirete sicuramente del realismo... Poi riguardatevi tutta la gara con una delle più spettacolari opzioni di replay! Insuperato.

HARD DRIVIN' 2 - DRIVE HARDER
Domark
Non tanto un sequel, quanto il secondo tentativo di realizzare una conversione di un difficoltoso gioco da bar, con gare convenzionali e stunt: e la cosa migliore è che è più bello dell'originale, molto più giocabile ed una vera sfida.

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE
Electronic Arts
Un gioco che mette il giocatore al volante di qualsiasi cosa, da una Formula 1 Thunderbolt ad una Dune Buggy. È un gioco tanto divertente quanto ben programmato, ma soltanto per coloro che hanno processori molto veloci.

TEST DRIVE III, THE PASSION
Accolade
La passione citata nel titolo probabilmente si riferisce al sentimento provato dai giocatori alla vista delle macchine di lusso che questo gioco permette di guidare, compresa una delle migliori Lamborghini.
A parte questo è un simulatore di quattro ruote 3D standard con qualche buona trovata qua e là. È l'ultimo di una serie dedicata alle macchine più lussuose e a vari percorsi in cui guidarle.

TEAM SUZUKI
Gremlin, L.59.900
Questo gioco vi dà la possibilità di guidare tre motociclette classiche: una 125cc con sei marce automatiche, e una 250cc e 500cc entrambe con sei marce manuali. C'è un'opzione "telecamera" che permette al giocatore di "vedersi" correre. Team Suzuki è un gioco un po' difficile, ma, sicuramente, vale la pena di passarci qualche tempo per imparare, soprattutto per i fan della motocicletta.

ALTRI SIMULATORI

SILENCE SERVICE 2
MicroProse, L.79.900
Un gioco tecnicamente e storicamente accurato (fino alla possibilita' che il siluro non esploda), SS2 necessita di un po' di esercizio ma ricambia in soddisfazione ogni singolo minuto. Alcuni dei combattimenti potrebbero sembrare fin troppo semplici, ma in realtà costituiscono una progressiva esperienza tattica su cosa doveva significare essere un comandante americano nella Seconda Guerra Mondiale, nell'Oceano Pacifico. Ha un'atmosfera molto profonda....

DAS BOOT
Three-Sixty
Un mix insolitamente coerente di azione e strategia: questa simulazione di sottomarino può non essere esaustiva come SS2, ma molto più accessibile. Non ci sono voluminosi libretti di istruzioni ed il giocatore può iniziare immediatamente a giocare con le missioni di addestramento, che gli permetteranno di avere subito una certa confidenza con il sottomarino, ed avere delle esperienze di combattimento. Vengono inclusi molti elementi di battaglia come i banchi di siluri e l'artiglieria anti-aerea.

TEAM YANKEE
Empire
Questo gioco, basato sul romanzo di Harold Coyle, è simile a M1 Tank Platoon della MicroProse, sebbene più complesso strategicamente, poiché permette di controllare quattro squadre simultaneamente.
Team Yankee si distingue anche per l'uso di grafica bitmap per gli effetti 3D piuttosto che poligoni solidi, particolare che rende la sua atmosfera più affascinante di qualsiasi altra simulazione.
Meno realistico di M1, ma molto piu' giocabile grazie anche al livello di difficolta' variabile.

M1 TANK PLATOON
MicroProse
Una buona simulazione di carro armato, soprattutto perché permette (come suggerisce il nome) di controllare un intero gruppo di bestie metalliche.
Nel gioco sono inserite opzioni per missioni dalle più facili alle più complesse, con diverse possibilità opzionali di nemici, dalle truppe di seconda linea alle armi migliori.
Ben strutturato e avvincente.

RAILROAD TYCOON
MicroProse
Un gioco completamente unico: dovete assumere il controllo di una ferrovia nell'età d'oro del vapore, ed usare il vostro senso degli affari per portarla attraverso un intero continente, spazzando via (o comprando) tutti gli ostacoli che si trovano sul vostro cammino.
Questo antesignano di Civilization, il meraviglioso gioco di strategia, non deve mancare in una buona ludoteca.

SHUTTLE
Virgin, L.99.900
Questo gioco prende in esame, in maniera completa e dettagliata, un simulatore di volo nello spazio basato sulle missioni spaziali della NASA, fino allo sfortunato volo del Challenger del 1986. È incredibilmente dettagliato e necessita un certo impegno e un po' di tempo, ma ne vale sicuramente la pena, poiché presenta una realismo secondo a nessuno.

RED STORM RISING
MicroProse
Uno dei giochi piu' sottovalutati tra quelli usciti per PC. Questo piccolo gioiello del grande Sid Meyer (sempre lui) tratto dall'omonimo romanzo di Tom Clancy pone il giocatore al comando di un sottomarino nucleare durante un ipotetico terzo conflitto mondiale.
Giocabilissimo, tecnicamente accurato ed emozionante. I duelli sotto il ghiaccio artico a caccia del sottomarino nemico che vuole la nostra pelle non sono mai stati cosi' pieni di tensione. Grafica spartana.

688 ATTACK SUB
Electronic Arts
Un'altro sumulatore di sottomarino nucleare. Leggermente meno giocabile di Red Storm Rising, ma piu' semplice e graficamente migliore. Permette di mettere alla prova la propria abilita' scegliendo tra il comando di un sottomarino 688 americano o di un Alfa (ex) sovietico.

STRATEGIA/GUERRA

COMMAND HQ
MicroProse
Questo gioco, simile a Diplomacy, il famoso gioco da tavolo, permette al giocatore di comandare un qualunque esercito che l'ovest abbia visto nel corso di tre eventi storici, più uno scenario futuristico ambientato nel 2023.
Gli scenari aumentano in complessità man mano che gli anni passano: per esempio, potreste iniziare con la fanteria, incrociatori corazzati e sottomarini, e finire con armi nucleari, satelliti e altri armamenti di alta tecnologia negli scenari successivi. Anche l'economia gioca una parte chiave nel successo della vostra guerra.

SUPREMACY
Virgin
Due grandi civiltà che si battono per il predominio su un sistema stellare attaccando i pianeti e poi ricercandone le risorse necessarie al supporto della guerra. Una grafica fluida ed un'interfaccia comandi più che semplice fanno di quella che è essenzialmente una lotta politica, un complesso ma divertente lavoro intellettuale. Un buon modo per passare una serata.

HARPOON CHALLENGER PACK
Three-Sixty, L.79.900
Un set di grande valore che contiene il tanto decantato simulatore navale, e lo scenario da battaglia dei convogli nel Nord Atlantico. Un "must" per un serio stratega navale.

UMS II
Rainbird, L.79.900
Fai-da-te il tuo gioco di guerra con questo straordinario generatore di wargame, complesso ma accurato. Un programma per coloro che prendono sul serio i giochi di strategia.

UMS I
Rainbird
Il gioco di simulazione globale originale. Niente pedine colorate e mappe in quadricromia, ma fredde bandierine e frecce che indicano i movimenti delle truppe.
Estremamente coinvolgente per gli appassionati, ma leggermente troppo tecnico per chi si avvicina alle simulazioni per la prima volta.

GIOCHI DI RUOLO FANTASY

EYE OF THE BEHOLDER
SSI, L.69.900
Eye of the Beholder è stato concepito e realizzato nello spirito del classico Dungeon Master, ed è altrettanto divertente e complesso. È una delle avventure basate su AD&D di maggior successo. Per prima cosa dovete scegliere il vostro gruppo di avventurieri: dalla razza (umano, nano, elfo, ecc.) alle caratteristiche (forza, intelligenza) e molti altri dettagli. La vista in 3D in soggettiva dagli occhi degli avventurieri e tutti i controlli vengono comandati da mouse. La SSI ha tentato di mantenere l'atmosfera originale del gioco rendendolo più accessibile ad un pubblico più vasto.

BARD'S TALE 2
Star Performers (Fuori Produzione)
Il secondo, e probabilmente il più divertente, della serie Bard's Tale è indubbiamente uno dei migliori Giochi di Ruolo "vecchio stile" (non arcade). Verrà presto venduto in un set con gli altri due episodi.

CORPORATION
Core Design
Programmato nello stile dei migliori

arcade 3D, Corporation costituisce qualcosa che la maggior parte degli altri giochi può solo immaginare: crea e mantiene un ambiente del tutto realistico. Si tratta di una Space Opera futuristica ai confini di un conglomerato devastato; il giocatore deve guidare un team d'elite, equipaggiato con terribili aggeggi di alta tecnologia, al suo interno, per scoprire cosa sta succedendo.

MARTIAN DREAMS
Origin, L. 79.900
La seconda avventura della Origin, al di fuori della scuderia di successo di Ultima, è di ambientazione fantascientifica, nello stile di H. G. Wells. Non perfetta ma molto divertente.

WASTELAND
Electronic Arts (Fuori Produzione)
Sebbene abbia un interfaccia comandi piuttosto datata, Wasteland resta comunque interessante per il suo insolito scenario: un incubo post-olocausto piuttosto che il solito dungeon.

THE SAVAGE EMPIRE
Origin, L.79.900
Il gioco che precedette Martian Dreams prende in prestito la trama dalla Terra Dimenticata dal Tempo. Potrebbe non soddisfare i gusti dei veterani di Ultima, ma che importa?

BUCK ROGERS
SSI
Una comparsa sul piccolo schermo elettronico di un successo inusuale, per uno dei primi eroi del grande schermo. Questo gioco, una conversione di un gioco da tavolo della TSR, ha tutte le caratteristiche tipiche della SSI: una buona presentazione, atmosfera e profondità di dettagli. Usa una variante del sistema di controllo dei giochi per computer della serie AD&D.

ENIGMI/ROMPICAPI

LOGICAL
Rainbow Arts
Un rompicapo di tipo Arcade sviluppato simpaticamente, che, tuttavia, potrebbe non costituire un interesse a lungo termine.

E.MOTION
US Gold
Un rompicapo arcade furioso e compulsivo, tanto difficile da descrivere quanto da risolvere. Bisogna accoppiare delle sfere colorate in modo da farle disintegrare; quando non ce ne sono più si sale al livello successivo dei 50 che il gioco presenta. Affrontate questa impresa soltanto se avete molto tempo a disposizione. Era, ed è tuttora, un gioco estremamente originale.

SARAKON
Leisure Genius
Questo gioco, basato sullo Shanghai e, in parte, anche sul Mah Jong, Sarakon sta qualche scalino più su di tutti i suoi contemporanei, quanto meno in termini di difficoltà. La base di gioco è formata da una tabella di 16X16 caselle, su di essa vengono disposte a caso delle pedine quadrate raffiguranti una varietà di simboli diversi. L'idea, come per molti giochi di carte, è quella di scartare le coppie di simboli uguali fino a che la tabella non rimanga di nuovo vuota. Ma ci sono delle complicazioni tattiche al gioco.
Il primo livello si chiama "stupido", ed è esattamente come vi sentite quando non riuscite a risolverlo. È un gioco per i più pazienti.

THE SENTINEL
Firebird (Fuori Produzione)
È valsa la pena di attendere il capolavoro di Geoff Crammond, che costituisce un raro ibrido, forse l'unico gioco di strategia vagamente comparabile agli scacchi, che possa esistere in un computer.
Certamente il gioco più d'atmosfera di tutti i tempi.

SPOT
Leisure Genius
Solitamente confuso con l'Othello, Spot costituisce in realtà un gioco completamente a sé stante, e anche molto divertente.
Il gioco originale è molto vecchio, ma è stato recentemente riprogrammato e rilanciato sul mercato.

CHESSMASTER 3000
Software Toolworks
Gli scacchi sul computer sono scacchi sul computer, giusto? Beh, sì, ma questo rappresenta l'orgoglio della categoria per la sua presentazione e per la sua semplicità d'uso.

VAXINE
US Gold (Fuori Produzione)
Una sorta di seguito a E.MOTION, che aggiunge, almeno in termini grafici, una dimensione extra. Il giocatore si muove in una rappresentazione astratta del corpo umano con il compito di distruggere le malvage cellule virus. L'azione si sviluppa su ben 99 livelli con germi più o meno veloci introdotti costantemente nell'organismo. Una nuova era di passatempi per gli accaniti giocatori di rompicapi.

WELLTRIS
Infogrames
Questa variazione in 3D proviene dallo stesso scienziato sovietico inventore di Tetris. Lo scopo è sempre quello di manipolare dei pezzi, ma l'aspetto della tridimensionalità comporta di vederli scendere dall'alto. È un buon gioco, ma come si può migliorare la perfezione?

PIPEMANIA
Empire
Secondo soltanto al Grande Tetris come mangia-ore, questo gioco di tubi contorti ed acqua costituirà una sfida anche per i giocatori più esperti.

KLAX
Respray
Un originale gioco di blocchi che usa codici colorati piuttosto che forme per creare dei puzzle. Non dà la stessa assuefazione di Tetris, ma può costituire un simpatico (e più breve) diversivo.

LOOPZ
Audiogenic
Un puzzle insolitamente affascinante che aggiunge nuove difficoltà all'arte della manipolazione dei pezzi. È difficile trovarlo, ma vale la pena dare un'occhiata al vostro negozio di fiducia.

NIGHT SHIFT
Lucasfilm (Fuori Produzione)
Più un arcade che un puro rompicapo, questo gioco contiene tuttavia sufficienti elementi per soddisfare anche il giocatore più purista. È anche piuttosto comico.

TETRIS
Infogrames
Il più grande gioco rompicapo/destrezza di tutti i tempi. Questo gioco sovietico consiste nel muovere pezzi di diverse forme in modo da incastrarsi. Ogni volta che una riga orizzontale viene completata, sparisce; più linee completate, più punti farete. Date un'occhiata in giro per l'originale versione della Mirrorsoft, che è ancora la migliore in assoluto. Un classico gioco senza età.

SPORT

PRO TENNIS TOUR 2
Hit Squad (tra poco in versione budget)
Ci sono molte opzioni, è bello graficamente, funziona bene... Che altro potreste desiderare? Le scelte includono la possibilità di scontri singoli o doppi e il tipo di terreno del campo. C'è persino un'opzione che permette di giocare due contro uno.

4D SPORT BOXING
Mindscape
Non sembrano molto dei pugili... Ma questi "boxeur" poligonali certamente si muovono come tali! Il gioco offre diverse vedute dell'incontro e permette ai giocatori di allenare e sviluppare le caratteristiche del proprio pugile. Anche i controlli sono molto complete, permettendo al giocatore di avanzare verso l'avversario, tornare indietro, ruotare a destra e a sinistra e colpire. È un gioco decisamente più divertente se giocato in compagnia.

BUDOKAN
Star Performers, L.19.000
La sfida di arti marziali della Electronic Arts è ancora il miglior gioco di questo tipo sul mercato. I giocatori si allenano in quattro diverse forme di combattimento: Karate, Kendo, Nunchaku e Bo (il bastone). Durante i combattimenti dovrete tenere d'occhio la Stamina (costituzione) ed il Ki (energia), che determinano il vostro stato di salute psico-fisica. Ottima grafica, buon sonoro e un livello insolito di accuratezza.

LINKS
Access, L. 99.900
Una variazione graficamente impressionante e ricca di opzioni del vecchio caro tema del gioco da golf per computer. State attenti, comunque, richiede una potente configurazione.

PGA TOUR GOLF
Electronic Arts (disponibile come PGA Plus con delle buche extra)
Probabilmente il miglior gioco del golf attualmente disponibile su qualunque computer. Potrà non avere le opzioni o la presentazione di Links, ma è decisamente molto più giocabile.

TV SPORTS FOOTBALL
Mirror Image, L.39.000
Naturalmente si tratta di Football Americano, non di Calcio. Questo gioco combina una parte strategica con una buona azione arcade. Non è più il massimo in fatto di programmazione, ma resta comunque una buona conversione dello sport.

AVVENTURA

HEART OF CHINA
Dynamix, L.89.000
Questo ulteriore tentativo di creare un vero e proprio film interattivo è particolarmente interessante per via delle sue sub-sezioni arcade e, soprattutto, per la sua meravigliosa grafica digitalizzata.
È ambientato negli anni venti, e la trama principale riguarda il salvataggio di un'infermiera rapita da un malvagio tiranno senza scrupoli. Il sistema di controllo da mouse (si seleziona la scelta e si preme il pulsante) è molto pratico ed elimina qualsiasi inserimento da tastiera. Questa avventura evocativa è un "must" assoluto per i possessori di scheda grafica VGA.

LEISURE SUIT LARRY V
Sierra, L.89.000
Il lato oscuro di questa ditta (che contrasta nettamente con lo stile "familiare" di King's Quest, ecc.) è degnamente rappresentato da questo povero ragazzo disperato in cerca d'amore, ideato da Al Lowe, che questa volta è alla ricerca del dischetto scomparso di "Leisure Suit Larry IV"!..
Larry dovrà interrogare delle donne per riuscire a trovare una hostess per uno stupidissimo show televisivo, ma, per sua sfortuna, in questa storia è implicata anche la mafia. Un altra puntata piena di risate, soprattutto per i fan della serie.

SORCERERS GET ALL THE GIRLS
Legend
Non è così frivolo come il titolo suggerirebbe, ma un'imponente ed enigmatica avventura vecchio stile. È soltanto testuale, ma complessa, divertente e molto soddisfacente.

MAGNETIC SCROLLS COLLECTION 1
Virgin
La collezione delle piu' belle avventure della Magnetic Scrolls. Qui vengono presentate rinnovate da un sistema di "finestre", come per Wonderland. I giochi racchiusi in questo volume sono: "Corruption", "FISH!" e "Guild of Thieves".

THE SECRET OF MONKEY ISLAND
Lucasfilm, L.39.000
Èuna vera gioia giocare questa avventura, il primo racconto della Lucasfilm sui pirati del mar dei caraibi. È stata usata per la sua progettazione, tutta l'esperienza accumulata in cinque anni di sviluppo, (Indiana Jones, ecc.), fino ad arrivare alla produzione di una delle migliori avventure di tutti i tempi.
Il gioco è diviso in tre parti: la prima vede il giovane Guybrush Threepwood lottare per tentare di diventare un pirata; la seconda è il suo viaggio fino a Monkey Island, e la terza è ambientata interamente su quest'isola.
Il gioco è accompagnato da una buona musica, un'animazione fluida e una grafica dettagliata, oltre che da un superbo sistema di controllo; il tutto combinato in un'esperienza davvero indimenticabile.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2

Lucasfilm, L.89.900

Stavolta ritroviamo il nostro eroe, Guybrush Threepwood, più baldanzoso e piratesco che mai, ancora alle prese con il malvagio pirata fantasma LeChuck.
Questo gioco dimostra quanti enigmi e rompicapi si possono inventare con un semplice sistema di controllo a icone.
L'incredibile grafica VGA, con impressionanti effetti di luci ed ombre, contribuisce a creare l'usuale atmosfera piratesca, accompagnata dalle solite battute di spirito.

SPACE QUEST IV

Sierra, L.89.900

In questo ultimo episodio della saga spazio-comica della Sierra, Roger Wilco, ancora una volta, va là dove nessun uomo è mai giunto prima, in una missione che ha qualcosa a che fare con il viaggio nel tempo e l'esplorazione spaziale, senza mai prendersi sul serio. I fan della Sierra sapranno sicuramente cosa aspettarsi... L'inaspettabile!
In questo caso l'inaspettabile significa che Roger si è catapultato incidentalmente nello scenario di Space Quest XII, e ora ha dei seri problemi con la Polizia dei Sequel, che pensa che questa serie sia durata abbastanza. Un gioco magnifico, sia per il semplice sistema di controllo da mouse, sia per i puzzle demenziali, sia per la splendida grafica digitalizzata.

WONDERLAND

Virgin

Un avventura costruita e giocata completamente con un nuovo sistema di interfaccia comandi a "finestra". Questo prodotto della Magnetic Scroll trasforma il capolavoro di Lewis Carroll in un affascinante gioco.

KING'S QUEST V

Sierra, L.99.900

Il gioco originale era l'avventura animata King's Quest, di Roberta Williams, e, nel corso degli anni, la serie è cresciuta di episodio in episodio, diventando sempre più avvincente. Vale assolutamente la pena di formattare il vostro Hard Disk per poter giocare questa splendida, semplice e divertente avventura.

CRUISE FOR A CORPSE

US Gold, L.59.000

Un giallo alla "Agatha Cristhie" sullo yacht dei Karaboudjan nel 1920, presentato con l'interfaccia grafica della Delphine Cinematique.

ARCADE/STRATEGIA

CIVILIZATION

MicroProse, L.99.900

Dal cappello di Sid Meier sbuca un altro capolavoro. Siete lo spirito guida di un antica popolazione e dovete guidare la vostra gente lungo il difficile cammino della storia. Guerre, disastri naturali, scoperte tecnologiche, politica, meraviglie architettoniche e conquiste sociali... imparerete ad amare la vostra piccola grande civilta' di omini elettronici! Uno di quei programmi che fanno la storia del divertimento su computer. Da comprare immediatamente.

BATTLETECH 2

Infocom

Basato sull'omonimo gioco da tavolo della FASA, Battletech 2 si occupa degli scontri tra giganteschi mezzi meccanici vagamente antropomorfi. Non e' solo uno sparatutto: decisioni strategiche devono essere effettuate in ogni momento. La migliore prova di cosa avrebbe potuto produrre la famosa societa' di avventure testuali se la sua storia fosse continuata.

3D CONSTRUCTION KIT

Domark

Questa utility vi permette di programmare giochi in 3D a poligoni pieni utilizzando il sistema Freescape visto in Driller e Castle Master. Include la possibilita' di aggiungere effetti sonori e intermezzi animati.

CASTLES

Electronic Arts, L.69.900

Probabilmente l'unico gioco della storia ad essere ambientato in galles. Dovete costruire, sviluppare, mantenere e finalmente difendere il vostro castello.
Per amanti della strategia pura.

BATTLE CHESS II

Electronic Arts, L.69.900

La continuazione del famoso gioco di scacchi animati. Questa volta l'azione si sposta in Cina. Non e' un gioco da giocare, ma da guardare, anche se l'intelligenza artificiale della macchina e' notevole.

ELITE PLUS

MicroProse

Non una continuazione, ma un miglioramento del piu' famoso gioco di strategia di tutti i tempi. Volate con la vostra astronave in una galassia costellata di pianeti e commerciate merci di ogni tipo cercando di evitare o distruggere le navi avversarie. Un vero classico.

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Interplay, L.79.900

Un'azzeccata versione per computer della famosa serie televisiva. L'atmosfera e' la stessa dei telefilm, musichette incluse! Sei sotto-avventure che sembrano sei episodi della serie. Non molto profondo, ma divertente e azzeccato nel suo tentativo di restituire integralmente l'atmosfera della saga.

GODS

Renegade, L.49.900

Un arcade/adventure dei Bitmap Brothers che rappresenta attualmente il miglior gioco di piattaforme apparso su PC. Impegnativo e ricco di spessore.

POPULOUS

Star Performers

Il primo simulatore di Dio e' stato uno dei giochi per PC piu' venduti di tutti i tempi. Ha letteralmente creato un nuovo genere ed il suo seguito, Populous II, ha superato tutti i record di coinvolgimento, impegno e giocabilita'. Da comprare.

MIDWINTER

Rainbird

Un classico senza riserve, questa avventure della Rainbird e' ambientata in un isola del futuro prossimo, mentre la Terra e' stretta nella morsa di una nuova era glaciale. Il giocatore deve gestire con cura le risorse di uomini e mezzi e pianificare strategicamente la lunga lotta contro il Barone che vuole conquistare i territori liberi. Grafica frattale 3D della Maelstrom.

POWERMONGER

Electronic Arts

Il secondo gioco della Bullfrog non ha avuto lo stesso impatto di Populous, ma rimane comunque un classico. Guidate la vostra banda di guerrieri alla conquista di un mondo medievale in 3D isometrico. Splendida atmosfera da cupo medioevo, grande spessore strategico e una notevole longevita'.

SIM CITY

Infogrames

Il gioco della Maxis che ha lanciato la moda dei simulatori globali. Avete a disposizione un pezzo di terra e un robusto budget: il vostro scopo e' fondare una citta' che resistera' alla sfida del tempo. Se pensate che sia facile provate a vedervela con criminalita', tasse, disoccupazione, problemi del traffico, incendi, terremoti e Godzilla in persona, mentre ballate su una corda strettissima nel tentativo di fare quadrare il bilancio. Proibito non comprarlo.

SIM EARTH

Ocean

Non un controllore di mondi, ma un architetto: questo e' il vostro ruolo nel secondo gioco della Maxis dopo Sim City. Estremamente complesso e dettagliato. Il programma vi permette di gestire l'andamento e lo sviluppo del pianeta dalla formazione della crosta all'era atomica. Il manuale e' un testo di scienze della terra, senza compromessi. Non adatto al giocatore occasionale, ma uno dei programmi educativi piu' belli che siano stati sviluppati per PC.

QUIZ

1. In quale gioco appare il MiG-27?
a. Chuck Yeager's Air Combat
b. Red Baron
c. Aces of the Pacific
d. Bomber

2. Cos'e' il sistema iMUSE?
a. Il nuovo sistema grafico delle avventure Lucasfilm
b. Il nuovo sistema sonoro delle avventure Lucasfilm
c. Il sistema 3D che sostituira' il Freescape
d. nessuno di questi

3. Quale leader storico non appare in Civilization?
a. Adolf Hitler
b. Napoleone Bonaparte
c. Giulio Cesare
d. Josef Stalin

4. Quale razza fantasy non appare in Pool of Radiance?
a. Elfi
b. Nani
c. Gnomi
d. Fate

5. Quale gioco non esiste?
a. Empire
b. Star Control
c. Rainbow Quest
d. Hillsfar

6. In quale gioco potreste essere attaccati da un siluro modello Mk.48?
a. Red Storm Rising
b. Silent Service II
c. Harpoon

I

II

III

20. Identificate i seguenti giochi con Indiana Jones come protagonista:

19.Identificate i seguenti giochi di ruolo:

I

II

III

7. Cosa non potete costruire in Sim City?
a. Ospedale
b. Stadio
c. Caserma dei pompieri
d. Aeroporto
e. Centrale a carbone
f. Centro commerciale

8. Quale citta' appare sia nella saga di Bard's Tale sia in quella di Ultima?
a. Trinsic
b. Minas Tirith
c. Skara Brae
d. Palanthas

9. Se giocate ad Harpoon cosa potete fare con un Hornet?
a. Attaccare mezzi nemici
b. Rifornire aerei in volo
c. Cercare sottomarini
d. Nessuna di queste cose

10. Quale film non e' mai stato trasformato in gioco?
a. Il Padrino
b. Hudson Hawk
c. Alien
d. Ghostbusters II

11. Dove potreste imbattervi in una partita a Nine-Men-Morris?
a. Conquest of the Longbow
b. Ultima VI
c. Shadowlands
d. Monkey Island II

12. Quale appellativo ha Elvira in lingua inglese?
a. Playmate of the Year
b. Queen of Horror
c. Lady of the Night
d. Mistress of the Dark

13. Come si chiama l'amica di Indy in The Fate of Atlantis?
a. Sophia
b. Laura
c. Elizabeth
d. Sharon

14. Chi ha realizzato Speedball II?
a. Lord British
b. I Bitmap Brothers
c. David Braben
d. Sid Meier

15. Chi e' stato il co-autore di Elite?
a. Ian Bell
b. Mike Singleton
c. Chris Crawford
d. Richard Garriott

16. Dove potete incontrare il Magnete Papale?
a. Indiana Jones and the Last Crusade
b. Populous
c. Monkey Island II
d. Ultima VII

17. In quale citta' e' ambientato Police Quest 3?
a. New York
b. San Francisco
c. Detroit
d. Chicago

18. Quale personaggio non appare in Ultima VII?
a. The Guardian
b. The Avatar
c. Shamino
d. Glenn

1. d 2. b 3. a 4. d 5. c 6. c 7. a 8. c 9. a 10. c 11. a 12. d 13 a 14. b 15. a 16. b 17. b 18. d 19. I. Ultima Underworld II. Dungeon Master III. Pools of Radiance 20. I Fate of Atlantis II. Last Crusade III. Temple of Doom

E' UNICO! E' ORIGINALE! E' TRATTO DIRETTAMENTE DAL FILM! E' IL VELOCISSIMO VIDEOGIOCO TRIDIMENSIONALE DELLA POLYGON, CON INSEGUIMENTI MOZZAFIATO, SPARATORIE IN VICOLI BUI, COMBATTIMENTI CORPO A CORPO CON I NINJA ROBOT, MISSIONI SPERICOLATE CON MINIJET PERSONALI, E MOLTE ALTRE SORPRESE. IL TUTTO IN UN FANTASTICO AMBIENTE TRIDIMENSIONALE.

IBM PC & COMPATIBLES